DVD ROM
Dupla DVD

NEED FOR SPEED CARBON

TOMB RAIDER
ANGEL OF DARKNESS teljes játék

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2006. No. 08.

bemutató

NFS Carbon

Első képek és infók az év versenyjátékáról!

teszt

Prey

Tíz év késés után végre megérkezett!

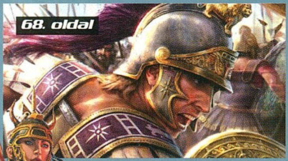
bemutató

Hellgate London

Interjú és exkluzív információk a Diablo-sorozat készítőitől!

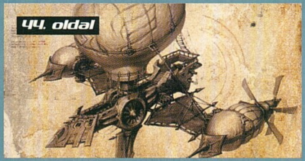
PIRATES of the CARIBBEAN
HOLTAK KINCSE

Gyere velünk MOZIBA! 123. oldal



68. oldal
Rise and Fall
teszt

48. oldal
Half- Life 2 Episode one & two teszt



44. oldal
Heroes of Annihilated Empires
bemutató

ára: 1846 Ft

előfizetve: 1384 Ft

TITAN QUEST 62. oldal

textboy

www.textboy.hu

nem csak csajoknak

Hogyan töltsd le: küldd a kiválasztott termék kódját a hozzá tartozó számhoz, és máris a mobilodon van!

CSAK 1 SMS!

CSENGÉSEK - SMS
poli - 06-90-619-009
mono - 1795

	poli	mono
Armin Van Buuren - Shivers	PG191124	PG93715
Artic Monkeys - I Bet U Look Good on the Dancefloor	PG191102	PG93699
Ashlee Simpson - L.O.V.E	PG191060	PG93662
ATB - Let You Go	PG191061	PG93663
Axel F - Crazy Frog	PG191029	PG93632
Back II Back - Mindent_I távol	PG191062	PG93664
Belmondo - Lesz, volt, van	PG191063	PG93665
Black Eyed Peas - Pump It	PG191064	PG93666
Blog 27 - Hey Boy	PG191125	PG93716
Coldplay - Speed of Sound	PG190922	PG93525
Corinne Bailey Rae - Put Your Records On	PG191138	PG93728
Crystal - Ha arra ébredek	PG191067	PG93669
Eros Ramazotti & Anastacia - I Belong to You	PG191069	PG93671
Guns and Roses - November Rain	PG191082	PG93685
Him - Killing Loneliness	PG191072	PG93674
Jó barátok (Friends)	PG190174	PG90170
Joey Negro - Make a Move On Me	PG191128	PG93718
Juanes - A Dios le pido	PG191129	PG93719
Juanes - La camisa negra	PG190998	PG93601
Kelly Clarkson - Because of You	PG191130	PG93720
Keresztapa (Godfather)	PG190617	PG90226
LGT - Mindenki másképp csinálja	PG191084	PG93687
LL Cool J ft. J.Lopez - Control Myself	PG191107	PG93704
Macskafogó - Négy gengszter	PG191086	PG93689
Madonna - Sorry	PG191054	PG93656
Magna Cum Laude - Vidéki sanzon	PG191132	PG93722
Mary J. Blige - Enough Cryin	PG191133	PG93723
Mary J. Blige ft. U2 - One	PG191108	PG93705
Mattafix - Big City Life	PG191057	PG93659
Metallica - Enter Sandman	PG190495	PG93690
Metallica - Memory Remains	PG191087	PG93691
Michael Jackson - Heal the World	PG191090	PG93693
Mission Impossible	PG190055	PG90215
Moby Dick - Se nap se hold	PG191091	PG93694
Nine Inch Nails - Every Day Is Exactly The Same	PG191076	PG93678
Oroszlán Sz.a & Bebe ft. Back II Black - [illegible]nő	PG191001	PG93604
Ossian - A szabadság fantomja	PG191095	PG93696
Pink - Stupid Girls	PG191078	PG93680
Queen - We Are the Champions	PG190913	PG90080
Queen - You Don't Fool Me	PG191097	PG93698
Red Hot Chili Peppers - Dani California	PG191109	PG93706
Rózsaszín párduc (Pink Panther)	PG190231	PG90128
Sean Paul - Temperature	PG191112	PG93708
Shakira - Don't Bother	PG191055	PG93657

Az SMS díja mnon csengés: 480 Ft - poli csengés 959 Ft

VALÓDI CSENGÉS
SMS -06-90-619-009

Anima Sound System - More Fire	PG2990021
Aventura - Obsession Original Version	PG2990035
Danzel - Pump It Up	PG2990063
Deep Dish - Sacremento	PG2990067
Despina Vandi - Opa Opa	PG2990088
Fish - Say It Again	PG2990107
Michael Gray - The Weekend	PG2990154
Silverclub - Feel So Right	PG2990160
Sziami - Fogjad Mar Meg	PG2990176
Uniting Nations - Out Of Touch	PG2990184
Vanguarde - Gimme Gimme	PG2990186
Tankcsapda - Nem kell semmi	PG2990203
Deux - Sometimes Club Vocal Mix	PG2990206
Bárány A. & Jován - Perfect Harmony	PG2990253
Deux - Deux	PG2990262
DJ Sammy - Boys Of Summer	PG2990268
Milk & Sugar - Let The Sun Shine	PG2990298
Bob Sinclair - Love Generation	PG2990322
Bob Sinclair - World Hold On	PG2990328
Szabó Tamás - Tears In Heaven	PG2990361
Unbelievables - So Get Up	PG2990369

Az SMS díja 959 Ft

SZÍNES HÁTTÉR SMS 06-90-619-009

Az SMS díja 959 Ft

PG1802068, PG186085

PG1801139, PG1801244, PG1801372, PG1801379, PG1801445, PG1801453, PG1801548

PG1801571, PG1801594, PG1801663, PG1801716, PG1801833, PG1801881, PG1801925

PG1801974, PG1801981, PG1802017, PG1802024, PG1802047, PG1802059, PG1802089

PG1802132, PG1802136, PG1802143, PG1802146, PG1802156, PG1802160, PG1802172

PG1802174, PG1802182, PG1802189, PG1802191, PG1802205, PG1802206, PG1802215

© Mobibase

JAVA JÁTÉK SMS 06-90-619-009

Az SMS díja 959 Ft

ITT A PIROS, HOL A LÁNY? – PG170050

VADNYUGATI ÜZLET – PG170059

NEUTRO NICK – PG170030

KEBELTESZT – PG170001

JAMAICAN DISCSTA – PG170038

VETKŐZŐS PÓKER – PG170007

Yetisport 4. – PG170047

SZERENCSE-LÁNYOK – PG170008

MINI MOZI SMS 06-90-619-009

Az SMS díja 959 Ft

PG1886115, PG1886126, PG1886176, PG1886177, PG1886180, PG1886185, PG1886210, PG1886227, PG1886276, PG1886302

Küldd el választott kép, hang játék, vagy mini mozi kódját SMS-ben a megadott sms számra (pl. GA180033). Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted azt. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8862 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16608 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1426 Budapest Pf. 139
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428

Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Kereskedelmi igazgató:
Mosolygó Kitti
Tel: 06-1-888-3407
E-mail: kmosolygo@vogelburda.hu

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hirlap-kereskedelmi Rt. és
a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai,
továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY,
CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hirlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HirlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hirlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hirlap kézbesitőknél és a Hirlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Nyomás: Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

Az E3 után általában a nehéz dolga van az újságíróknak. A Los Angelesben bemutatott játékdömping miatt júniusjúliusban szinte semmi újdonságot nem szoktak bejelenteni, nem is beszélve a játékmegjelenésekről – a kiadók megpróbálják elkerülni a nyári uborkaszezont, így ezekben a hónapokban a játékboltok polcai is üresen tátongnak. Előzetes várakozásainkkal ellentétben idén azonban minden másképp alakult. Az EA kiadta az első képeket és információkat az év legjobban várt versenyjátékáról a Need for Speed Carbonról, a Take 2 a rendelkezésünkre bocsátotta a Doom 3 motorjával felvértezett Prey tesztverzióját, a Valve elkészült a Half-Life 2 kiegészítőjével, a Diablo-fanatikusok legnagyobb örömére pedig még lapzárta előtt megérkezett a Titan Quest végleges változata is.

A nagy bejelentések és nagyszerű játéktesztek mellett több örömhírrel is szolgálhatok. Lara Croft és az akció-kalandjátékok kedvelői minden bizonnyal örömmel fogadják e havi teljes játékunkat, az Angel of Darknesst; a klasszikus kalandjátékok szerelmesei pedig tűkön ülve várják a következő számunkat, aminek DVD-mellékletén a Sherlock Holmes: Secret of the Silver Earring lesz majd.

Hónapok óta kíváncsian várjátok cikkírói pályázatunk eredményhirdetését is. A száznyi cikk átolvasásához picivel több időre volt szükségünk, mint amire számítottunk. Ha kíváncsiak vagytok, kinek a munkája lett a legjobb, lapozzatok a levrovhoz és olvassátok el a nyertes művet!

A meglepetéseknek még nincs vége. A DVD mellékletünkön megtalálhatjátok a Tomorrow című havilapunk első számát, valamint szeretettel meghívunk Benneteket az év legjobban várt akciófilmje, A Karib-tenger kalózai második részének premier előtti vetítésére – részletek ugyancsak a levrov mellett találhatók. Az újsághoz kellemes kikapcsolódást, a foci VB-hez jó szurkolást kíván a PC Guru csapata!

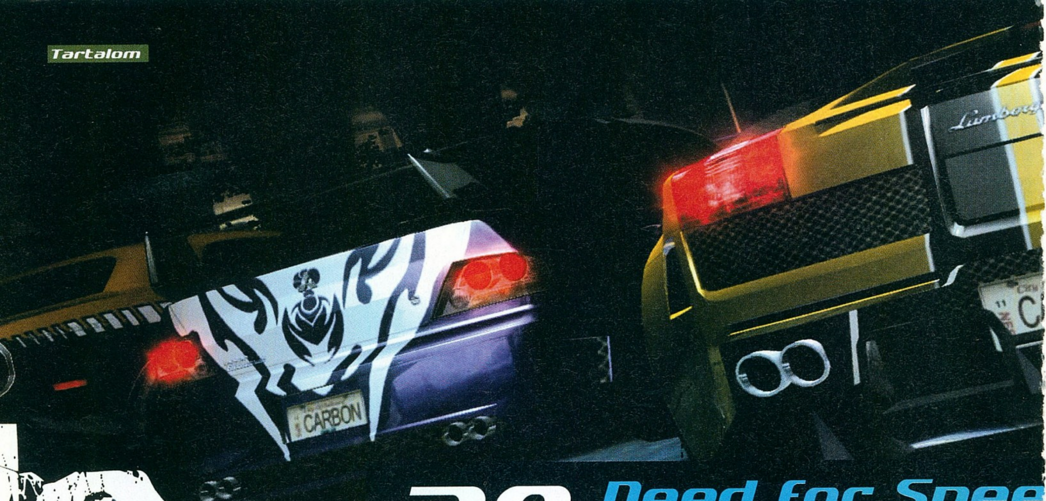
A következő PC Guru augusztus 4-én jelenik meg.

A Guru legyen veletek! A **PC GURU** team!

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU következő száma 2006. AUGUSZTUS 04-én jelenik meg!



28 Need for Speed CARBON

05 **AKTUÁLIS**

05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Tomb Raider Angel of Darkness 08 DVD-melléklet

10 **BEMUTATÓK**

10 Hírek 20 Hellgate London 28 Need for Speed Carbon 32 Warhammer Online: Age of Reckoning 36 El Matador 38 Field Ops 40 GTR 2 42 LEGO Star Wars 2 44 Heroes of Annihilated Empires

48 **ISMERTETŐK**

48 Half-Life 2 Episode One 54 Prey 61 Battlefield 2 Armored Fury 62 Titan Quest 68 Rise and Fall: Civilizations War 72 The Movies: Stuns and Effects 74 Cars 76 Jaws Unleashed 77 Sensible Soccer 2006 78 OutRun 2006: Coast 2 Coast 82 Heroes of Might and Magic 5 tippek-trükkök

88 **ROVATOK**

81 NosztalGuru 88 Gondolatébresztő 90 Játék mentőöv 106 Sony PSP rovat 108 Mobil játékok 112 Homok a gépezetben 114 Hardver mentőöv 118 Szoftver mentőöv

92 **HARDVER**

92 Hardver hírek 98 Ageia PhysX teszt 100 Saitek Pro Gaming Command Unit teszt 102 MP3 lejátszó körkép 104 SPV M600 tartósteszt 110 Nyom nélkül

120 **KÜLVILÁG**

120 Külvilág – Levelezés, film, DVD, zene, könyvek...

20 HELLGATE London

44 Heroes of Annihilated Kingdoms

Hogy tetszik a VB és szerinted ki fogja vívni és ki fogja megnyerni a döntőt?

Gaben

Most, hogy végre ismét használhatóvá vált a jobb kezem, leginkább annak drukkolok, hogy ne szakadon le újra... A VB-n eddig a portugáloknak drukkoltam, de miután Figo lefejelte a hollandok hátvédjét meggondoltam magam. Habár Maradonák már nem szaladgálnak a kék-fehér csíkos mezben, mégis az Argentinok a legjobbak.

Sasa

Nekem az eddigi meccsek nagy átlagban bejöttek. A legnagyobb meglepetést a német és a cseh csapat okozta. Míg előbbiek eddig messze a torna legjobbjai, és ha így folytatják, minden bizonnyal eljutnak a döntőig, addig utóbbiak egy parádés kezdés után csúfosan elbuktak. Lényeg a lényeg, én mindenképpen német-brazil döntőt várok, ahol utóbbiak remélem 5-6 góllal alulmaradnak. Persze mindez azon múlik, hogy a Klinsmann vezette germán brigád képes lesz-e megverni az argentinokat! Hajrá brazilok!

Grath

Ebben a pillanatban éppen a ghánaiak rohamozzák nagy lendülettel a brazil kaput, de semmi gond, Ronaldónak köszönhetően már vezetünk. A döntőre egy brazil-argentin összecsapás pont megfelelő lenne, itt mondjuk Robinho és Messi vívhatnának fantasztikus gólpárbajt. Remélem valaki kegyetlenül kitömi a németeket és az olaszokat, és akkor el is mondhatom, ez egy remek világbajnokság volt...

Joc

A csoportmeccsek között nem sok jó meccs volt, de az egyenes kieséses szakaszban már izgalmasak az összecsapások. A felső ágról szerintem az olaszok jutnak a döntőbe (Otto kollégánk nagy-nagy bánatára, de majd megvigasztaljuk valahogy). Az alsó ágról a brazilok fognak a döntőig menetelni, a csoportmeccseken gyakorlatilag alig adtak ki valamit magukból, mindig csak annyit játszottak amennyi feltétlenül szükséges volt. A végső összecsapásban viszont a Squadra Azzura, azaz az olasz válogatott győzelmét jósolom, mivel addigra fognak felpörögni – akárcsak '82-ben, amikor megnyerték a VB-t.

Hancu

Drukkoltam a cseheknek, kiestek. Drukkoltam a horvátoknak, ők nemcsak kiestek, de még rosszul is játszottak. Drukkoltam az összes afrikai kiscsapatnak (tessék mondani, politikailag korrekt az hogy „hajrá négerek?"), Ghána maradt az egyetlen hírmondójuk, és a brazilokkal játszanak ma délután, oda meg attól tartok, kevés lesz a drukkolásom. Drukkoltam az angoloknak, de olyan csúnyán játszanak, hogy még a brit cimborák is szégyellik magukat miatta. Szóval most már csak azért szorítok, hogy egy szép focit játszó csapat nyerjen, és valaki végre verje el jól a németeket meg a franciákat...

Ricco

Ezen a világbajnokságon sem néztem sokkal több meccset mint az előzőkön, de azért szorgalmassan drukkoltam a cseheknek, majd kicsivel később már a hollandoknak, és most ott tartok, hogy hajrá németek. Szerintem a németek képesek hazai pályán megverni az argentínokat, majd a finálában a brazilokat is. Na, de mire ez a szám az utcára kerül ki is derül a dolog...

Chris

Még csak most lett vége a selejtezőknek, de már így is épp eleget izgultam aktuális kedvencem, Hollandia csapatának, hogy legalább a legjobb nyolc közé bejussanak. De nem volt szerencséjük, Portugáliával kemény csatában vesztettek... /cry. No de mivel félig holland guildben WoW-ozok, végre lesz időnk újra játszani, szóval ez nem is annyira nagy baj. Abban pedig szinte teljesen biztos vagyok, hogy a döntőt Argentína és Brazília fogja vívni, és amilyen jól játszik az argentin csapat, szerintem idén ők viszik haza a kupát.

TOMB RAIDER: The Angel of Darkness

írta · Julius

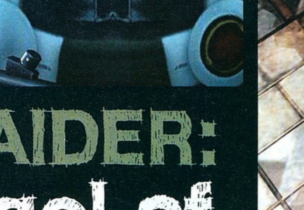
fejlesztő > core design kiadó > eidos web > www.tombraider.com

Mint azt előző számunkban már jeleztük, a Tomb Raider Chronicles és a Windows XP kibékíthetetlen ellentétét még a fejlesztők csapatának sem sikerült határidőn belül feloldania, ennek köszönhetően kerülhetett fel mellékletünkre váratlanul az utolsó előtti (legalábbis jelen állás szerint), hatodik Lara Croft kaland.

10 évvel ezelőtt, 1996 őszén jelent meg először a természetellenesen bő női idomokkal rendelkező Croft kisasszony az akkor még olykor DOS-t futtató számítógépek monitorjain, hogy amolyan női Indiana Jones-ként kalandozza be a földgolyót, zaklatva a helyi faunát, elrabolva a letűnt korok kincseit, és bájaival ingerelve több millió játékost. A sorozat kezdeti népszerűsége aztán némileg lelohadni látszott, ezért három éve az Eidos egy minden szempontból újító, a korábbiakkal ellentétben baljósabb, kacifántosabb történettel rendelkező játékot hozott össze, a Sötétség Angyala alcímen. Ez a manőver nem feltétlenül zárult minden tekintetben jól, de a kiadó által mesterségesen felfokozott várakozást nem is lehetett volna kielégíteni…

AMNÉZIA

Az intro rögtön ízelítővel szolgál számunkra az említett baljós és rejtélyes hangulatból – ezúttal kevésbé misztikus, sokkal inkább emberközeli



a nyitány –, amikor bemutatja nekünk az amnéziában szenvedő főhősnőt, akinek fogalma sincs, éppen hol van, mit csinál ott, és legfőképpen, hogy miképpen kerül egykori mentora és barátja, Von Croy professzor holtteste rövid dulakodás után éppen mellé. A Párizsban játszódó első fejezetben lényegében azt próbáljuk kideríteni, tényleg mi öltük-e meg a profot (ahogy azt a rendőrség feltételezi), miközben szende leányzó módjára folyamatosan hárítanunk kell a pajzán rendőrök közeledési kísérleteit (na jó, kezeljük a helyzetet a maga komolyságában, tehát nyomozás közben is folyamatosan menekülünk majd a rendőrök elől).

Az európai helyszínek előrejelzik, hogy itt bizony nem sok dzsungelt, barlangot, és egyéb, a Tomb Raiderekre korábban jellemző egzotikus felfedeznivalót találunk, helyüket városi akrobatikázás, kazamata-felderítés, csatornahálózat-tiszto-

Bármibe lefogadnánk, hogy a katona nem ilyen ölelésre számított...

gatás veszi át (Párizs után Prága szennyvízhálózatát is kitakaríthatjuk). Mindezek más jellegű, de továbbra is kellően változatos képet mutatnak, ráadásul a többféle útvonalnak köszönhetően nem csak lineáris végigugrándozásra számíthatunk. Utunk során jó pár NPC-vel futunk össze, akik között kivételesen nem mindenki a bőrünk kilyuggatásán fáradozik majd, lesznek barátságos karakterek is a játékban. A történet hamar beindul, a sorozatgyilkostól a titkos szektáig minden kaland-klisé a nyakunkba zúdul.

Természetesen megint kapunk egy rakat új fegyvert, a játékban megjelenik a pénz (amivel kiegészítők mellett információkat is vehetünk), de a sorozat jelen epizódjának nagy újdonsága nem a hatalmas pályákhoz, hanem Kurtis Trent nevéhez fűződik. Ő nem más, mint a játéksorozat történetében az első irányítható mellékkarakter, és kivel először a játék elején csak összefutunk, később viszont kézbe vehetjük sorsának alakítását néhány feladaton át.

Kurtis Trent a Tomb Raiderek eddigi egyetlen irányítható férfi szereplője. Különösebben nem kedveljük...

IZZADÁS

Bár a nonstop gimnasztikázás ellenére főhősnőnk külseje dezodor-reklámokat megszégyenítő módon marad makulátlan és tökéletes, a Terminatrixre hajazó fáradhatatlanság immár a múlté. Új elemként megjelent ugyanis a fáradás, amit megerőltető feladatok közepette fogunk elszenvedni, így vége az örökké tartó húzódzkodásnak és a naphosszat fejjel lefelé lógásnak. Ezután már csak erősen limitált ideig tudunk kapaszkodni, amit egy gyorsan fogyó csík jelez számunkra. Ha elfogy, leesünk, ezt elkerülendő azonban – már ahol – lehetőség van lábbal átkulcsolni a vízszintesen kikötött köteleket, ami kevésbé megterhelő lesz a mellei miatt amúgy is jelentős túlsúlyt cipelő Larának.

Ezeken felül jó néhány további mozdulat, lopakodási és közelharc-technika bővíti a repertoárt: kúszhatunk, osonhatunk, és oldalazhatunk falnak vetett háttal, aminek nyomán akár Sam Fisher módjára, lesből ronthatunk rá ellenfeleinkre, hátulról meglepve és hidegre téve őket. A korábbi részek minden további alapmozdulata (ugrás, futás, úszás stb.) rendelkezésre áll. Akinek nincs kedve az új és egyben szórakoztató lopakodással vesződni az a klasszikus módon ráronthat az ellenfelekre. Lara automatikus célra tartásának – ami rögtön életbe lép, amint fegyver kerül a keze ügyébe – és talán túlzottan is hatékony célpontosságának köszönhetően könnyedén haladhatunk előre. Igaz kezdetben még meglehetősen ügyetlenül csinálunk mindent (mintha az előző öt részben szerzett gyakorlatunk erősen megkopott volna), és csak a történet előrehaladtával, ahogy mind többet és többet leszünk kénytelenek használni képességeinket, fejlődünk ugrálás, futás és lopakodás tekintetében (ettől persze erősebbek leszünk, messzebbre tudunk ugrani, stb.).

ELVONÓ

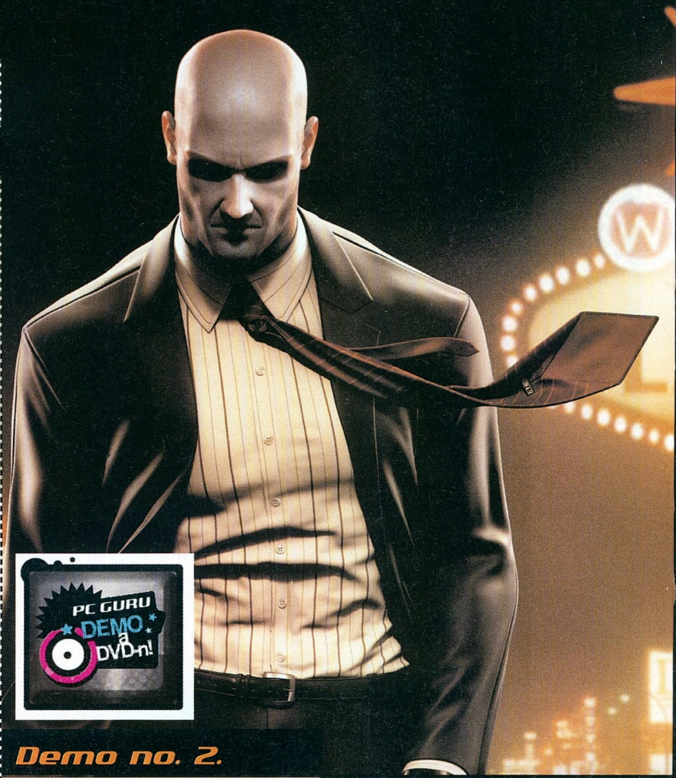
Mint részegre egy gyomormosással egybekötött intenzív elvonókúra, nagyjából úgy hatottak

a különféle patchek a játékra. A korai időkre jellemző és meglehetősen kiábrándító programozásbéli, illetve grafikai hibák, azon belül is elsősorban textúra illesztési problémák, valamint a kezdetben oly sok bosszúságot okozó irányítási nehézségek szerencsére a sorozatos javításokban orvoslásra kerültek. Ma már az Angel of Darkness sokkal jobb játék, mint azt megjelenésekor megtapasztaltuk (sokan rótták a fejlesztők, illetve elsősorban a kiadó szemére, hogy anno a játék tényleges befejezése előtt került a boltokba).

Jelen esetben mindenki pozitívumként fogja értékelni az azonnali, korlátozás nélküli mentés lehetőségét, valamint a viszonylag gyors töltési időket, ami a pályák között, valamint elhalálozás esetén bírnak kiemelt jelentőséggel. A grafika színvonala még mai szemmel is korrekt, ráadásul hang tekintetében a játék messze túlmutat önmagán. Utóbbi minden tekintetben igaz, remek zenék, életszerű hangeffektek és kellő átéléssel játszó szinkronhangok jellemzőek az Angel of Darknessre. Magyarítást is mellékeltünk a játékhoz, ennek telepítő fájlját a DVD-n találjátok, installálása egyértelmű.

DVD tartalom

Megérkezett az igazi nyár, amit most már nem a nap tüzétől szinte izzásig felmelegedett irodákban, illetve szerencsés esetben a strandon aszalódva konstatálhatunk, hanem akkor is, ha megvizsgáljuk a beérkező játékdemók számát. Egyszóval pangás van – ha nem érkezik meg a Prey kipróbálható változata, igencsak gondban lettünk volna ezen a téren. Szerencsére azonban megmenekültünk, így ezúttal is csurig töltöttük korongunkat, amelyről külön figyelmetekbe ajánljuk azt a közel két gigabájtnyi videót, ami legutóbbi az E3-as számunkra már nem fért fel.



Demo no. 1.

PREY

A legutolsó pillanatban esett be a Prey játszható demója, amelyet hatalmas lelkesedéssel fogadtunk, hiszen rengeteg lehetőséget nyújt a játékosoknak. A három pályaszakasz a játék elejéről fél-egyórányi játékidőt igényel, és itt rögtön ki is próbálhatjuk a játék központi elemeit, a teleportkapukat és a gravitációval való játszadozást. E mellé két darab multiplayer térképet is kapunk, melyek a régi Quake 3-as idők hangulatát hozták vissza!

W, A, S, D – Karakter mozgatása
1-7 – Fegyverek kiválasztása
C – Guggolás
F – Öngyújtó
E – Szellemalakba váltás
F5 / F9 – Gyorsmentés / -töltés

Demo no. 2.

HITMAN: Blood Money

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már javában kapható a dán IO Interactive sorozatának, Hitmannak a negyedik része, a Blood Money. Az E3-at követően jelent meg a játszható demó a programból, amelyben a játék oktatásként is felfogható első pályáját vihetjük végig. Az alapos és mindenre kitérő magyarázatok miatt szinte képtelenség hibázni, miközben kopasz és vonalkódos barátunkkal egy túl mohó vidámpark-üzemeltető likvidálásán munkálkodunk…

W, A, S, D – Karakter mozgatása
Shift – Futás
Szóköz – Tárgy felvétele
E – Cselekvés (pl. ajtónyitás)
G – Dobás, hajítás
Control – Lopakodás
F1 – FPS v. TPS nézet közti váltás

Demo no. 3.

SENSIBLE Soccer 2006

A FIFA-, illetve a Pro Evo-sorozatok kedvelői minden bizonnyal sikítva fognak menekülni a Sensible Soccert látva, de mindenki megnyugtatására kijelenthetjük, hogy a helyzet nem olyan vészes, mint azt első ránézésre hinnénk. Habár a játék igencsak egyedi grafikával és egyszerű játékmenettel rendelkezik, a fiatalok akár élvezhetik is az angol-argentin mérkőzést, amelyet a demó kínál fel nekünk.

Kurzormozgató nyilak – Játékos mozgatása
Z – Passz
X – Erős rúgás / Becsúszó szerelés
Jobboldali Shift Kurzornyilak – Kapus mozgatása
TAB – Kispad és taktikák
R – Visszajátszás

Share WARE

Crusaders of Space

Az űrhajós-lövöldözős programok új generációi igyekeznek teljes 3D-s hatások közepette nyújtani azt a játékélményt, amit egy ilyen programtól elvárhatunk. A mostani darab sem kivétel ez alól, így aki szereti a pörgős akciókkal telt kalandokat, annak kellemes perceket fog szerezni ez az alkotás. A grafika kellemes, a játékmenet pedig a megszokott sémát követi: adva van egy hajó, amit különböző power upokkal fejleszthetünk, így eredményesen gyilkolászhatjuk le az egyre erősebb és egyre nagyobb számban áradó ellenfeleket.

KILLING Spree!

Red Orchestra 3.3

A Red Orchestra egy számos díjat magáénak tudható mod Unreal Tournement 2004 alá, mely a második világháború keleti frontján zajlott ütközeteket igyekszik újraeleveníteni. A kiegészítőben lehetőségünk nyílik számtalan korhű fegyver és jármű kipróbálásra, tüzérségi csapást mérni ellenségeinkre. Népszerűségét mi sem mutatja jobban, mint hogy a mod hamarosan elkészül Half-Life 2 alá is, ám ezt sajnos már nem ingyenesen fogják forgalmazni

TURKÁLÓ

Felhasználói programgyűjteményünk alapos átalakításon ment keresztül. Igyekeztünk minden itt található szoftverről összeírni egy pár soros ismertetőt azoknak, akik még csak most ismerkednek a számítógéppel. Így most turkáló részlegünkben rendezettebb formában, lehetőségeinkhez képes még több programmal várunk benneteket, amelynek bővítéséhez a Ti ötleteiteket is szívesen várjuk szerkesztőségünk email címére.

JAVÍTÁS

Battlefield 2 v1.3

Újabb méretes javítás érkezett az EA népszerű taktikai akciójátékához, mely az 1.3-as verziószámot viseli. A patch, azon kívül, hogy alkalmassá teszi a játékot a legújabb Booster Pack futtatásához, rengeteg újítást és hibajavítást hoz a Battlefield 2-be. A legfontosabb talán az, hogy a parancsnokok mostantól utánpótlás mellett járműveket is dobhatnak a pályára, illetve megjelent a kooperatív mód, amelyben barátainkkal és a számítógép irányította játékosokkal együtt játszhatunk egyszemélyes hadjáratokat.

***Játékdemók*:** Cars / GTI Racing / Hitman: Blood Money / Prey / Sensible Soccer 2006 / Ship Simulator 2006

***Animációk*:** Battlefield 2: Armored Fury / Battlefield 2142 / Black and White 2: Battle of Gods / Broken Sword 4 / Civilization 4: Warlords / Company of Heroes / Disciples 3 / El Matador / Everquest 2: Fallen Dynasty / Half-Life 2: Episode 2 / Hellgate London / Huxley / Joint Task Force / Lucasarts E3 prezentáció / Rise and Fall / Scarface / Star Trek: Legacy / Stranglehold / Stranger / Sudden Strike 3 / Supreme Command / Star Wars: Galaxies / Thrillville / Titan Quest / Warhammer 40k: Dark Crusade / Warhammer: Mark of Chaos

***Javítások*:** Battlefield 2 v1.3 / Call of Duty 2 v1.3 / D-Day v2.15 magyar / Desperados 2 v1.01 / Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.10 / Heroes of Might and Magic 5 v1.01 / Hitman: Blood Money v1.2 / LotR: Battle for Middle Earth 2 v1.04 / Oblivion v1.1 / Tomb Raider: Legend v1.2 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v2.4

***Mozielőzetesek magyar felirattal*:** Barnyard / Ghost Rider / Pirates of the Carribean 2 / Superman Returns / The Wicker Man / WTC

***Shareware játékok*:** Crusaders of Space / Big Kahuna Reef 2 / Brickshooter Egypt / Microblots / Mysteries of Horus / Super Collapse 3 / Teddy Factory / Tiny Worlds / Tropix / Zak And Jack Showdown at Mastertown

***Állandó rovataink*:** Action! / Stratégia (új!) / Diablo 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft / Winamp

***Háttérképek*:** Auto Assault / Just Cause / Europe Universalis (2db) / Formula One 06 / Formula One 06 / Kaena / Project: Hammer / Rainbow Six Vegas / Assassin's Creed (4db) / Hellgate London (3db) / War Front (3db)

***Extrák*:** Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2800 játékhoz)

***Killing Spree*:** Red Orchestra 3.3 (Unreal Tournament 2004)

***Képek a kukkolóban*:** Aggression: Europe 1914 / Airline Tycoon 2 / GSR: German Street Racing / Heimspiel 2006: Der Fussballmanager / Jagged Farm: Birth of a Hero / No Brakes: X-Racing / Pacific Storm: Allies / Pro Cycling Manager 2006 / Project Entropia / Rail Simulator / Ship Simulator 2006 / The Guild 2 / UFO: Afterlight

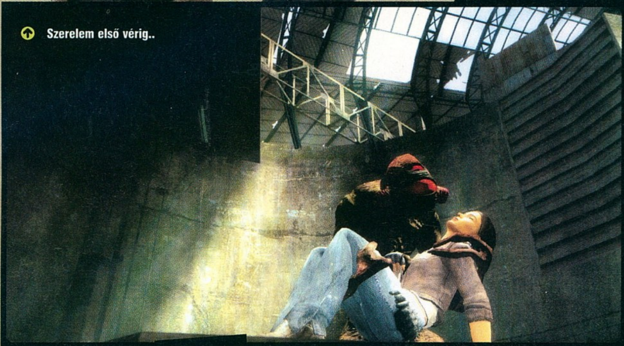
***Turkáló*:** Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.2 Create és DivX 6.2 Play / Xvid 1.1 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.14 / VirtualDubMod v1.5.10.2 / AVG Antivirus / AVIRA Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus frissítés (2006.06.22) / BitDefender 8.0 Free Edition (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.21 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 6.5 és Nvidia Detonator 84.21 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.54a / AdAware SE Professional v1.06 / Google Earth / Google Picasa / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.02 / Windows Defender / Macromedia Flash Player 8 / SpyBot Search & Destroy / CWShredder v2.19 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0.0.94 / HyperSnap DX v6.01.02 Magyar / SnagIt v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.98 Magyar / MSN messenger/ Yahoo messenger / Skype / XFire / ICQ 5.1 / Fraps v2.7.2 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / Fraps 2.72/ WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0 / WhereIsIt3.50 Lite + katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

HALF LIFE 2

episode two

Fejlesztő > Valve
Kiadó > Electronic Arts
Megj. > 2006. negyedik negyedév

Az alig néhány hete megjelent Episode One ugyan a várakozásokhoz képest igencsak sokat késett, és újdonságot sem sokat hozott magával, a kiegészítő-trilógia második része változtatni kíván e két dolgon. Ebből talán az első hangzik hihetetlenebbnek, a Valve szerint ugyanis a játék még idén a boltokba kerül – ennek magyarázata, hogy a két epizódon két külön csoport dolgozott (a befejező rész munkálatai csak most kezdődnek, az várhatóan 2007 végén jelenik meg). A Valve mind technikai, mind



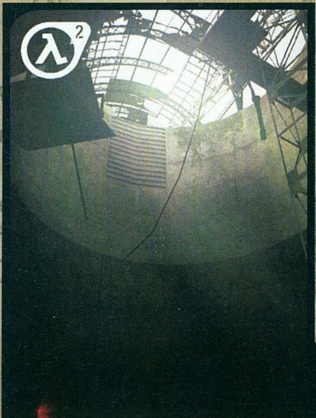
Szerelem első vérig..

játékmenetbeli téren változtat, az Episode Twoban jelenik meg ugyanis a Source motor néhány újdonsága, mint például az eredetileg az első kiegészítőbe tervezett motion blur, a teljesen újraírt bevilágítási és árnyékoló rendszer, valamint a látótávolság igen durva kiterjesztése. Ezeket – vagy ezek egy részét – külön, ingyenes pályákon is szemléltetik majd, valahogy úgy, ahogy a tavaly debütált HDR rendszert is a Lost Coast nevű apró, de igen szép helyszínnel demonstrálták.

Játékmenet tekintetében a második epizódnál a kulcsszó a változatosság. Amíg az ezen számunkban tesztelt első kiegészítő lényegében csak az alapjátékban is látott környezetet, ellenfeleket és fegyvereket kínálta, most minden téren lesznek változások. Az Episode Two többek között egy erdőbe, egy föld alatti bázisra, hegyek közé és Antlion alagutakba visz majd el minket (utóbbi érdekessége, hogy eredetileg a HL2-be szánták, de időhiány miatt kivágták őket). Ugyan a sztoriról továbbra sem szívesen beszélnek a fejlesztők, úgy tűnik, hogy a City 17-ből való menekülésre használt vonat kisiklik, Alyx elszakad tőlünk, így egyedül kell továbbhaladnunk. A hatalmas, nyílt erdős-ligetes területek teljesen más taktikát igényelnek majd, mint amihez eddig szoktunk, és ezt tovább fokozzák az új ellenfelek. A legalább egy új Antlion-alfaj mellett a Hunter névre keresztelt háromlábú lények – az Episode Oneban is láthatók az egyik monitoron – lesznek a második epizód sztárjai, ezek hihetetlen sebesség-

Alexnek mindenképpen le kell innen esnie, különben nem tudnánk megmenteni

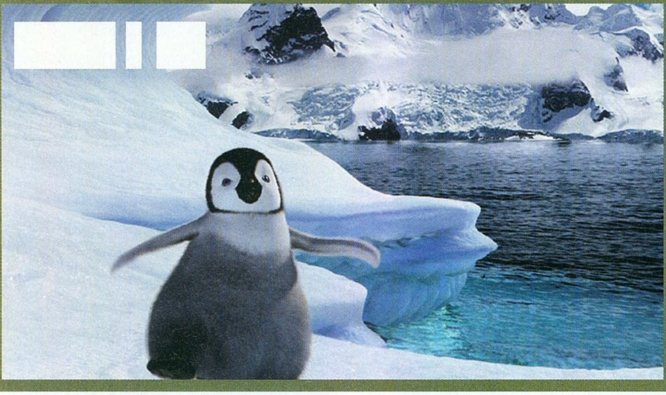
gel suhannak utánunk, ráadásul tudják riasztani egymást és Strider barátaikat. Utóbbiak legyőzésére kapjuk meg a Strider Buster nevű új fegyvert, amely tapadós aknákat lő ki, melyek igencsak meggyengítik az óriási szörnyetegeket. Ennél is fontosabb talán, hogy a gravitációs fegyver is gazdagodik majd egy új képességgel – bár hogy ez mi lehet, azt mi is csak találgathatjuk. Visszatérnek a vezetős részek is, méghozzá egy Hybrid névre hallgató kacska, kétüléses autó segítségével. A fentiek mellett egy új, egyelőre titkos multiplayer mód is várható – bár nagyon szeretnénk, de szinte biztos, hogy ez nem a Team Fortress 2 lesz…



A titkos elhagyott hangárok egyike ahol még sok meglepetésben lesz részünk

HAPPY FEET

Fejlesztő > Midway **Kiadó** > Warner Bros. **Megjelenés** > 2007. negyedik negyedév



Az utóbbi hetekben, hónapokban kis túlzással tucatszám érkeztek az animációs filmek, és úgy néz ki, hogy az áradat cseppet sem lassul. A Warner rögtön két ilyen filmet is a mozikba visz idén, mindkettőből a Midway fog játékot készíteni. Az egyik az Ant Bully névre hallgat (gonosz állatkínzó kiskölyök összemegy hangyaméretűre), a másik pedig a meglehetősen idiótán hangzó Happy Feet címmel kerül forgalmazásra. Ebben egy Mumble nevű pingvin rögös útját figyelhetjük meg, amint a pingvintársadalom kitagadottjából hőssé válik. A játék természetesen egy minijátékokkal teli akció-platform keverék lesz, leginkább azért mutattuk be, hogy a Guru gyermekbarát oldalát is kidomborítsuk (no meg azért, mert ezek a pelyhes pingvinek imádnivalón néznek ki).

OVERLORD

Fejlesztő > Triumph **Kiadó** > Codemasters **Megjelenés** > 2007. második negyedév

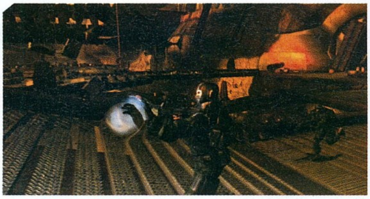
A Dungeon Keeper 2 óta nem tudtunk igazán kegyetlenkedni monitorunkon, ám az Overlord várhatóan gyógyírt fog jelenteni azok számára, akiknek mind a mai napig hiányzik Horny. Ezúttal egy gonosz varázslót fogunk alakítani, akinek a célja, hogy hat hasonló lelkületű egykori cimboráját, no meg a jó királyt és hadait legyőzve az ország diktátorává váljék. Nemes tervünk végrehajtásához egyrészt mágikus erőnk nyújthat segítséget (a tűzgolyótól a láthatatlanságig minden megszokott móka a rendelkezésünkre áll), másrészt pedig a csak Alattvalónak nevezett alattvalóink. Ezek a kis goblinszerű lények állnak be seregeinkbe – ha vigyázunk rájuk, akár 60-an is szolgálnak majd alattunk! Ők meglehetősen vadak, így ha mondjuk egy tanyára irányítjuk őket, a kezükbe akadó eszközökkel kivégzik a helyieket, lemészárolják a jószágokat és végül felgyújtják az egész miskulanciát. Akcióik közben minden lehetséges felszerelést magukra kapkodnak a szakács-sipkától a vasvillán át a széklábig, így tulajdonképpen fejlődnek is. Mivel szegények meglehetősen ostobák, azért oda kell rájuk figyelnünk: egy zenész például könnyedén elvonhatja a figyelmüket, így ilyenkor nekünk kell kiiktatni a lelkes előadóművészt. Szörnyecskéinket át is alakíthatjuk, a piros festésű a tüzet, a zöld a mérget, a kék pedig a vizet bírja igen jól – viszont cuccokat csak a „sima" goblinok tudnak hordani. A grafika a témához illően kajla, az apró szörnyeket pedig már most imádjuk!

Úgy nézem különösebb intelligenciát nem programoztak bele ebbe az őstermelőbe

CELLFACTOR COMBAT TRAINING

Fejlesztő > Immersion **Kiadó** > SouthPeak
Megjelenés > 2007.

Az Ageia cég nemrég dobta piacra a világ első, kizárólag a fizikai számításokat elvégző kártyáját (a PhysX kártyáról a hardver-rovatban találod tesztünket), és ennek képességeit elsősorban egy CellFactor nevű techdemóval demonstrálták. Az E3-on sikerült beszélgetnünk a fejlesztőkkel, akik elmondták, hogy a kedvező fogadtatás hatására úgy döntöttek, hogy egy teljes értékű játékot készítenek ennek nyomán. A főszerepben egy telekinetikus képességekkel bíró karakter lesz, akit néhány nagyon gonosz óriáscég kerget: el akarják rabolni tudását. A rengeteg beszerezhető fegyveren kívül a legfőbb eszközünk a bal tenyerünk lesz, mellyel a tereptárgyakat tudjuk a Half-Life 2 gravitációs ágyújához hasonlóan húzni-vonni, illetve eltaszítani. Erőnk növekedésével egyre nagyobb tárgyakat, akár teherautókat is tudunk majd hajigálni, ami minden bizonnyal igen mókás módja lesz a mészárlásnak. A fizika természetesen igen jól működik, ráadásul a PhysX kártyának köszönhetően egyszerre akár több száz tárgyat is manipulálhatunk, például a gravitációs gránáttal.

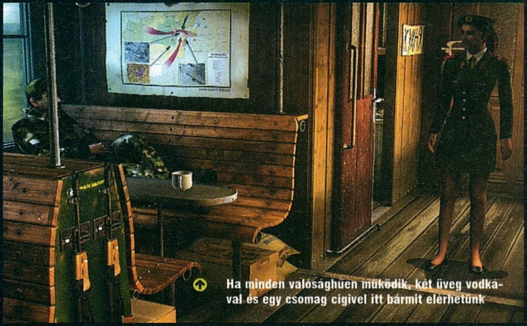


A Half-Life 2 multija már bebizonyította, hogy milyen mókás dolog tereptárgyakkal hajigálni másokat

SECRET FILES: TUNGUSKA

Fejlesztő > Fusionsphere **Kiadó** > Dreamcatcher **Megjelenés** > 2006. harmadik negyedév

A Secret Files egy igazi klasszikus, leginkább talán a Syberiákat idéző nyomozós kalandjáték lesz. Főszereplőnk egy fiatal és szemrevaló orosz leányzó, Nina Kalenkov lesz, akinek egy kutatóexpedíció során eltűnt az édesapja. Mivel a rendőrség nem hajlandó segíteni, Nina ráveszi apja fiatal kollégáját, Maxot, hogy segítsen meglelni az öreget. Innentől kezdve tárgyak összegyűjtésével és kombinálásával, valamint rengeteg beszélgetéssel halad előre a nyomozás, akcióra még a legcsekélyebb mértékben sem kell számítani. A világ nagy részét bejárhatjuk (többek között Kubában, Oroszországban, Kínában és az Antarktiszon fogunk kutatni), míg végül kiderül, hogy mi is történt apuval, illetve, hogy mi történt 1908-ban Szibéria egy eldugott sarkában, Tunguskában...



Ha minden valósághűen működik, két üveg vodkával és egy csomag cigivel itt bármit elérhetünk

top 10

Anglia 06.06.18-06.06.24

RISE & FALL
MIDWAY . MIDWAY AUSTIN
Pedig ennyire aztán abszolút nem sikerült jól...
PC GURU 06.08 72%

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
A második epizód állítólag még idén megjelenik...
PC GURU 06.08 89%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Chris holland klánjának a weboldala: dnuguild.org
PC GURU 05.03 97%

SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Sims-kiegészítők gyártásánál jobb üzletet nem tudunk elképzelni
PC GURU 06.03 85%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Két hónap múlva lesz két éves, és még mindig a toplistán van...
PC GURU 04.10 95%

FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Nem kell aggódni, októberben jön a 2007-es kiadás
PC GURU 05.12 82%

CHAMP. MANAGER 2006
EIDOS . BEAUTIFUL
Nem kell aggódni, jövőre jön a 2007-es kiadás
PC GURU - . - --%

INT. CRICKET CAPTAIN 2006
XPLOSIV . CHILDISH THINGS
Hát őrültek ezek?! Megy a focivébé és inkább kriketteznek?!
PC GURU - . - --%

GUILD WARS FACTIONS
NCSOFT . ARENANET
Az új kiegészítőben állítólag a Stőger lesz az új játszható faj
PC GURU 06.07 88%

HITMAN BLOOD MONEY
EIDOS . IO
A bérgyilkos nagy népszerűségnek örvend Angliában is
PC GURU 06.07 80%

BATTLE LORD

Fejlesztő > Katauri **Kiadó** > 1 c
Megjelenés > 2007. negyedik negyedév

Bár a képek alapján úgy tűnhet, hogy valakinek nagyon megtetszett a Heroes of Might & Magic, és úgy döntött, hogy lemásolja, a valóságban a Battle Lord igencsak eltér attól a koncepciótól. Ha igaz, amit a fejlesztők mesélnek, akkor sikerült valami igazán újat alkotniuk: adott egy enyhe RPG-elemekkel ellátott kalandjáték, tárgyhasználattal, beszélgetésekkel, fő- és mellékküldetésekkel, kiegészítésként pedig körökre bontott csatákkal. A játék elején három karakter (harcos, varázsló, lovag) közül választhatunk, ők fejenként 30 képességet sajátíthatnak el, ráadásul saját sztorit és küldetéseket kapnak, egyedi varázslatokat sajátíthatnak el. Amikor valami összecsapáshoz érünk, megkapjuk a jól ismert hexa-foltos térképet, és lényeinket azok gyorsaságának függvényében mozgathatjuk. Mivel a Battle Lordsban nincsenek városépítős, lénytermelős részek, hacsak nem szerzünk valami trükkös úton (például, ha házasságot kötünk, kaphatunk seregeket kelengyeként: vagy megzsarolunk valakit) utánpótlást, a pályákat az eredetileg kapott tartalékokkal kell teljesítenünk.

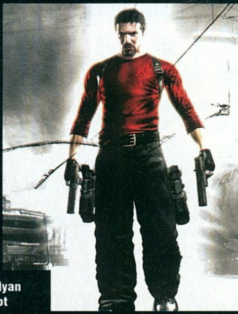
Igen, először mi is azt hittük, hogy ez egy mod a Heroes 5-höz...

INTERSTELLAR MARINES

Fejlesztő > Zero Point **Kiadó** > Még nincs
Megjelenés > 2007

Néhány hónapja számoltunk be a dán Zero Point fejlesztőcsapat FPS-éről, a Project IM-ről. Az E3 tiszteletére a fejlesztők elárulták, hogy játékuk végleges címe Interstellar Marines lesz. Ahogy azt a cím is sugallja, sci-fi környezetben járunk, néhány űrgárdistát irányítva. A sztori szerint az épp a Naprendszert elhagyó, bányászható bolygókat kereső emberiség összeakad egy hozzá hasonlóan agresszív intelligens népre (hogy ők milyének, az egyelőre titok, ellenségből csak robotokat láttunk), és persze az összecsapás elkerülhetetlen. A játék kezdetén egy elhagyatottnak látszó planétán rekedünk három társunkkal együtt, de a dán srácok célozgattak arra, hogy ez közel sem az egyetlen bejárható helyszín lesz. Ami még extra lehet a játékban, az az egyetlen, ám kedvünk szerint alakítható, tápolható fegyver, valamint a rendkívül intelligensnek ígért, irányítható osztag – meglátjuk, hogy ezek mellé kitalálnak-e még valamit a fejlesztők...

INFERNAL



Fejlesztő > Playlogic **Kiadó** > Metropolis
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Egyes szekták úgy látszik nagyon komolyan veszik a hit védelmében folytatott harcot

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy Diabloque nevű játék, amely szépen menetelt a megjelenés felé – aztán beütött a krach, és úgy nézett ki, hogy a projectet végleg lelőtték. A Diabloque – immár Infernal néven – azonban valahogy visszatért az élők közé, az új címhez pedig új főszereplő és új koncepció is dukál. Tehát: egy Ryan Lennox nevű fickót alakítunk, aki sokáig tagja volt az angyalok seregének, és bőszen irtotta az emberiségre veszélyt jelentő démonokat, egyéb fattyakat. Aztán eljött egy sötét nap, Ryant elárulták, a Földre száműzték, később pedig még likvidálásáról is határoztak az égiek. Ryannak így aztán nem volt választása, el kellett mennie a Pokolba, szövetséget kötni egykori ellenfelével. Mi itt vesszük át az irányítást: frissen kapott démoni erőnkkel felfegyverkezve kell túlélnünk a vad szekták, illetve nem evilági lények támadásait. Képességeink közé tartozik többek között fegyvereink lövedékeinek pokoltűzzel történő megerősítése, valamint a teleportálás és a telekinézis. A játékmenet leginkább a vérgőzös akciózásra épít, ezt csak ritkán szakítják meg logikai feladványok és méretes főellenfelek. A fejlesztők különösen büszkék a grafikára, illetve a valós fizikára (ez főképp tereptárgy-rombolásban nyilvánul meg), amely még a méregdrága PhysX kártyák tudását is kihasználja.

Bár a cyberkéz sem megvetendő, a démonkéznél nincs erősebb fegyver!

ARMED ASSAULT

Ez a játék még a legnagyobb Battlefield-fanoknak is tud majd újat mutatni

Fejlesztő > Bohemia **Kiadó** > Még nincs
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

Amikor a cseh Bohemia végleg összeveszett a Codemasters-szel, sutba vágták az Operation Flashpoint 2-t (azt most állítólag egy belsős CM-csapat készíti), és belevágtak az Armed Assault megalkotásába. A koncepció nagyjából ugyanaz – realisztikus ütközetek minden elképzelést felülmúló szabadsággal –, viszont a körítés sokat változott. A nyolcvanas éves fegyverzetét felváltotta napjaink ultramodern hadviselése, az „OpFlash" már megjelenéskor is elavult látványvilága helyett egy egész sokat tudó motor dolgozik a játék alatt, és a multira is igencsak rágyúrtak. Közel 50 fegyvert szedhetünk össze, negyvennél is több járművet próbálhatunk ki, mindezt pedig egy 400 négyzetkilométeres terepen tehetjük meg (ezúttal is egy kitalált szigeten, Sahranin fognak zajlani az események). A játékmenet nagy újítása, hogy a körülbelül 15 fő küldetés (ezek előtt végrehajthatunk fél órás mini-bevetéseket, melyekkel megkönnyíthetjük a dolgunkat) során egy gombnyomással válthatunk az elérhető katonák között. Az OpFlash legendás pályaszerkesztőjének továbbfejlesztett változatát mellékelik (olyannyira, hogy az eredetihez készült modok azonnal működni fognak!) a játékhoz, az alap multimódokban pedig akár több száz ember is részt vehet, az akár több napig húzódó csatákban részt vállalva.

top 10

Finnország 06.06.05-06.06.18

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Reméljük, a második epizód tényleg sokkal változatosabb lesz...
PC GURU 06.08 89%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Megindult Hancu WoW-blogja, nyomás a blackravens.net címre!
PC GURU 05.03 97%

HEROES OF MIGHT & MAGIC V
UBISOFT . NIVAL
Az eladásoknak köszönhetően biztosra vehető egy kiegészítő
PC GURU 06.07 90%

COUNTER-STRIKE SOURCE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Úgy néz ki a finneknél a senkinek nincs esélye a CS ellen...
PC GURU - . - --%

SIMS 2 FAMILY FUN STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Szegény finnek, jó sokan hagyták magukat átvágni...
PC GURU - . - --%

SIMS 2 KAUPPA AUKI
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Kauppa Auki - Lisaosa, hogy a teljes címet mondjuk
PC GURU 06.03 85%

GUILD WARS FACTIONS
NCSOFT . ARENANET
Az ingyenes online szórakozás északon is sokakat vonz
PC GURU 06.07 88%

HITMAN BLOOD MONEY
EIDOS . IO
Lara azért sokkal jobb formában tért vissza, mint az öreg 47-es
PC GURU 06.07 80%

CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
A Warlords kiegészítő meglehetősen kiábrándító volt az E3-on
PC GURU 05.13 94%

TOMB RAIDER LEGEND
EIDOS . CRYSTAL DYNAMICS
Hamarosan érkezik az első Tomb Raider a Legend motorjával
PC GURU 06.05 89%

Winning Eleven PRO EVOLUTION SOCCER 2007

Fejlesztő > Konami TYO
Kiadó > Konami
Megjelenés > 2006. negyedik negyedév

A Konami idén váltott az évszámos elnevezésekre, ráadásul Adriano személyében új sztárt is szerzett a játék népszerűsítéséhez. Ezek persze a legjelentéktelenebb változtatások, hiszen a japán fejlesztők a játékmenet terén ezúttal is terveznek újításokat. Az új mozdulatok (többek közt lövőcsel és hátrálva cselezés) bevezetése mellett az eddigieket, különösképp a fejelést és a kapáslövéseket is átalakítják, hogy ezekkel sűrűbben lehessen gólt szerezni. Kicsit faragnak a játékosok mozgásán is, a részletesebben kidolgozott animációk mellett ez azt is magával hozza, hogy a lövések, passzok pontossága nagyban attól függ majd, hogy derék sportolónk azt milyen helyzetben indítja (például egy testcsel vagy egy gyors megpördülés után közvetlenül megeresztett lövésünk jó eséllyel eltéveszti a kaput). Kapunk még néhány újonnan licencelt válogatottat és klubcsapatot, eltérő mentalitású bírókat, és az eddigi játékmódok mellé egy nem hivatalos világbajnokságot is International Challenge néven. Jövőre állítólag már a teljes grafikus motort is lecserélik!

Rooney itt várhatóan eredményesebb lesz, mint a világbajnokságon

A harmadik világháború egy kopár hátsókert birtoklásáért robbant ki

MAELSTORM

Fejlesztő › KDV **Kiadó** › Codemasters **Megjelenés** › 2006. harmadik negyedév

Amikor bejelentették, a Maelstrom egy tizenkettő-egy-tucat jellegű sci-fi stratégiai játéknak tűnt, most azonban muszáj rá visszatérnünk, hiszen az E3-on látott verzió ennél már sokkal többet mutatott. A játék két igazán vonzó jellemzővel bír: egyrészt három irányítható népe teljesen eltérően viselkedik, másrészt pedig a durva fegyverek sosem látott hatással vannak a csatatérre. Három fajunk közül az első a high-tech, céges emberiség, Transformers-szerű robotokkal (a lépegetők egy szakadék szélére érve átalakultak repülővé, majd a másik oldalán landoltak), lézeres tankokkal – még az épületeik is „növeszthetnek" kereket és arrébb gurulhatnak, ha közeledik a baj. A második népség tulajdonképpen a lázadók csóró csapata, akik szakadt ingben, piszkos eszközökkel, illetve lopakodva próbálnak meg érvényesülni. Napalmeső itt, aknamező ott, „piszkos" atombomba amott – mindezt pedig az osonó módban közlekedő hackerek, géprablók és alakítható fegyverzetű besorozott civilek egészítik ki. A harmadik faj – vagyis a második, hiszen az első két nép emberekből áll – az idegen Hai-Genti lények gyűjteménye. Ők a mutációban hisznek, áldozataikat, illetve ha az nincs, saját katonáikat is képesek felálldozni egy-egy durvább mutáns létrehozásának érdekében, ráadásul éjszaka egységeik durva bónuszokat kapnak. Mindenki rendelkezik szuperfegyverekkel, melyek az egyedi, voxeleket is használó játékmotornak köszönhetően teljesen átalakíthatják a pályát. Az orbitális lézerek tüze árkokat éget a talajba, az atomvillanás nyomán hatalmas kráterek keletkeznek, az idegenek által keltett tornádók letarolják a flórát és a repülő egységeket, gátakat megpiszkálva a fél pályát eláraszthatjuk – amíg az idegenek le nem fagyasztják az egészet... Reméljük a sztori sem valami gyenge klisé-halmaz lesz, mert a Maelstrom egyre ígéretesebbnek tűnik!!

Az idegenek a gennyáradattól a tornádók idézéséig mindent bevetnek az emberiség ellen

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Egy amerikai újság reppentette fel a pletykát, miszerint az EA egyik csapata (a Godfathert fejlesztő brigád) dolgozik a legendás sci-fi sorozat következő részén, a **System Shock 3**-on. A jogok tényleg náluk vannak, de kétséges, hogy tényleg harcba akarnak-e szállni a Bioshockkal...

25%

Két számmal ezelőtt megemlítettük, hogy a LucasArts egy Vaderes akciójáték elkészítésén gondolkodik. Azóta újabb, állítólagos részleteket sikerült felfednünk, az egyelőre **Star Wars Force Unleashed** címen futó játékról. Ez állítólag igen jól néz ki, és minden eddigi SW-játéknál sötétebb hangulatúnak ígérkezik...

90%

A Ubisoft az E3-on a legnagyobb sikert egyértelműen az eredeti Prince of Persia-brigád által készített Assassin's Creeddel aratta. A középkorban játszódó orgyilkos-szimulátor hihetetlen grafikájával és új megoldásaival nyűgözött le minket. A játék egyelőre csak PS3-ra van bejelentve, de egyre több jel mutat rá, hogy PC-re is ki fog jönni...

50%

A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

CHROME 2

Fejlesztő > Techland **Kiadó** > Techland **Megjelenés** > 2007.

Úgy tűnik a Painkiller már nem sokáig birtokolhatja a legnagyobb főellenfélért járó kitüntetést

Mivel a Chrome egyik tavalyi számunk melléklete volt, vélhetően nem kell nagyon bemutatni azt a komor sci-fi univerzumot, amelyben hatalmas háborúk zajlanak ezért a speciális fémfajtáért. A második rész ugyanebben a világban játszódik, ám

ezúttal tényleg háborúban fogjuk magunkat érezni: az óriási csatatereken több száz katona küzd majd, a Battlefieldeket idéző módon húsznál is több járművet köthetünk el a lépegetőktől a bombázókon át egészen a kétéltű tankokig. A készítők az E3-on több mint 200 (!) eltérő fegyvert ígértek, melyek nagy részét csak speciális karakterosztályok tudják használni – még szerencse, hogy megölt ellenfeleink képességeit (többek között a speciális fegyverek használatát) el tudjuk rabolni. E mellett implantátumokkal növelhetjük képességeink tárházát. Az E3-on látott bemutató legdurvább része az volt, amikor megjelent egy 200 méter magas, elképesztően masszív lépegető, amelynek elpusztításához például egy mérnök tudására volt szükség – először egy ilyet kellett keresni, majd módszeresen, több lépcsőben le kellett bontani a hegynyi monstrumot. Természetesen ekkora csatatérhez lesz megfelelő multi is, de a részleteket illetően csak annyit tudunk, hogy 64 fős küzdelmekre, és összetett feladatok megoldására lesz kidolgozva.

A lábak lerobbantásához előbb a monstrumot védő pajzsot kell lebontani

A jó,

Bár az utóbbi hónapokban is igyekeztünk fejleszteni a weboldalunkat, most döntő lépésre szántuk el magunkat: augusztusban teljesen új oldalt indítunk (a www.pcguru.hu cím persze marad), letöltésekkel és nagyszerű fórummal, szavazásokkal és saját képek feltöltésének lehetőségével, állandó versenyekkel és kiemelt előnyökkel előfizetőink számára. Plusz lesz szerkesztőségi blog, úgyhogy jövő hónapban célozd be weboldalunkat!

a rossz,

Nem volt része szép látványban annak, aki e számunk készülése közben belépett a szerkesztőségbe. Hancu ugyanis néha katatón, máskor pedig őrjöngő állapotban üldögélt székén, átkozva az isteneket. Ennek oka mindössze az volt, hogy leadás előtt hat-hét nappal még üres oldalak tátongtak a Guruban, és derék kollégánk már-már azon volt, hogy egy végigjátszást készít a WoW-hoz (ehelyett blogot készített: www.blackravens.net). Szerencsére megjött a happy end, azaz a Prey és a Titan Quest, úgyhogy minden jóra fordult...

és a csúf...

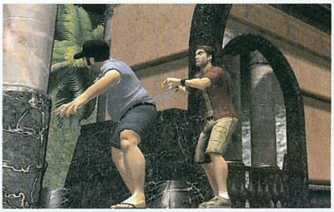
A Left Behind nevű keresztyén FPS (!) már eddig is sok balhét kavart, elvégre az nem mindennapos, hogy egy vallás nevében kell hitetleneket és démonokat mészárolni (érdekes, a keresztény hit védelmezője, Jack Thompson ezúttal nem tiltakozott). Most azonban ezt is sikerült felülmúlni, hiszen kiderült, hogy a karácsony ünnepére időzített program egy spyware-t fog feltelepíteni, mely reklámokkal bombázza majd a tulajdonosokat, és IP-címüket elpostázza a cégnek. Szép...

SAM SUEDE

Fejlesztő > iBase **Kiadó** > iBase
Megjelenés > 2007.

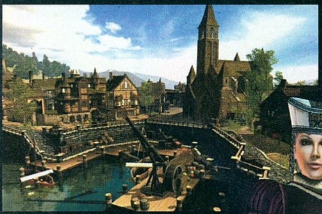
Mivel Al Lowe legutóbb 1996-ban jelentkezett saját játékkal – ez volt a Larry 7, vagyis a Love for Sail! –, sok olvasónk talán nem is tudja, hogy ki ez az úriember. A kedvükért ejtsünk meg egy gyors bemutatást: az úriember a nyolcvanas évek elején kezdte a játékgyártást, és fénykorában ő volt a kalandjáték-műfaj legelismertebb mestere. A larry-sorozat pikáns kalandjai milliókat ejtettek rabul, ezért különösen kiábrándító volt, amikor a Sierra lehúzta a nyolcadik részt a vécén fejlesztőcsapatostul, Al Lowe-ostul. Al most néhány év golfozgatás után tért vissza a játékvilágba, méghozzá egy komikusnak tervezett akciójáték keretei között. Lényegében egy minden erőszakot nélkülöző Splinter Cell-klónról van szó, amelyben ugyanúgy lesz lopakodás és akció, csak utóbbi nem gépfegyverrel vagy sokkolóval, hanem mondjuk alsógatyátfejrehúzós módszerrel (ez az eredetileg wedgie-nek hívott móka állítólag elterjedt amerikai vicc). Egyelőre nem vagyunk benne biztosak, hogy ez tényleg olyan vicces-e, mint azt Al előre beharangozta, és inkább a nyomozásra leszünk kíváncsiak – hősünknek ugyanis egy trópusi szigeten megtörtént gyilkosság szálait kell kibogoznia.

Sam furcsa perverziója - alsógatyát a fejre!



THE GUILD 2

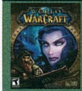
Fejlesztő > 4Head **Kiadó** > Aspyr **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév



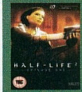
A Guild első része egy igen korrekt kis középkori gazdasági manager-játék volt, a második részt viszont alaposan felturbózták új játékelemekkel. A lényeg persze nem változott – a XV. században kell egy nemesi családot pátyolgatni –, ám lehetőségeink alaposan kibékültek. Természetesen az eddigi építőstermékgyártós-kereskedős vonulat is működik, de most már mi is beszállhatunk az akcióba. Igen, akár kardozhatunk, orgyilkolhatunk is, sőt két testőrt felbérelve akár kis útonállással is kiegészíthetjük a jövedelmünket. Alakíthatunk rablóbárót is, aki templomok és gazdasági épületek helyett lebujokat és tolvajtanyákat építhet birtokán, és kínzással, gyilkolászással terjeszti ki hatalmát. A békésebb dolgokat kedvelő a kereskedés helyett egy Sims-szerű megoldással szocializálódhat is, így szerezhetünk házastársat magunknak, vagy gyermekeinknek, illetve így növelhetjük befolyásunkat az egyháznál, vagy mondjuk egyes céheknél. A játék teljesen valós időben zajlik, méghozzá az elődnél egy ötször méretesebb térképen – akinek pedig még ez sem lenne elég, az megpróbálkozhat a nyolcfős multiplayerrel, amelyben együtt, de akár egymás ellen is küzdhetünk.

top 10

Amerika 06.05.28-06.06.03

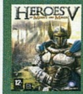


WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Megjelent az 1.11-es patch, benne a Naxxramas Necropolis-szal
PC GURU 05.03 97%



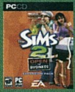
HALF-LIFE 2: EPISODE ONE
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Gabe Newell szerint a három epizód az valójában a Half-Life 3
PC GURU 06.08 89%

SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Lassan elérjük azt, amit Sims-túltermelési eseményhorizontnak hívnak
PC GURU 04.10 95%



HEROES OF MIGHT & MAGIC V
UBISOFT . NIVAL
Ha angol nyelvű verziót akarsz, a gyűjtői kiadást kell megvenned
PC GURU 06.07 90%

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION
2K GAMES . BETHESDA
Az Oblivion multiplayer mod címe: www.tinyurl.com/eddfq
PC GURU 06.05 96%



SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az élet nagy rejtélye, hogy a Sims Online miért nem lett sikeres...
PC GURU 06.03 85%

SIMS 2 FAMILY FUN STUFF
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Hatvan új tárgy és néhány jelmez e csomag tartalma
PC GURU - . - --%

GUILD WARS FACTIONS
NCSOFT . ARENANET
Az amerikai dobos sokkal szemrevalóbb, mint az itthoni
PC GURU 06.07 88%

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Nemrég elkelt a kétmilliomodik Battlefield 2 is. Gratulálunk!
PC GURU 05.08 98%

RISE OF LEGENDS
MICROSOFT . BIG HUGE
A Rise of Legends sajnos nagy bukásnak tűnik...
PC GURU 06.07 85%

hellgate London

írta · Stöki

fejlesztő > *Flagship Studios* kiadó > *Namco*
web > *www.hellgatelondon.com*

Amikor a cikk készült, e-mailben meginterjúvoltuk Bill Ropert, aki olyan hosszadalmasan válaszolt, hogy csak az interjúval megtölthetnénk ezt a néhány oldalt. Bill (aki egyébként a WarCraft 2-ben az ork „zagzag"-ot szinkronizálta) láthatóan élvezi, hogy legújabb akció-RPG-jéről beszélhet – azt ugye tudjuk, hogy az első két Diabló is az ő irányításával született meg –, ami jó jel. Tehetséges kollégái, mint például Dave Brevik (hogy róla is eláruljunk valami meglepőt: a Diablót annak idején egyetlen nap alatt írta át körökre osztottról valósidejűvé) már a multit tesztelik, de még kétséges, hogy a játék idén béta állapotba kerülhet, ennek megfelelően persze végleges megjelenési dátum sincs. Ami biztos, az a játék alapvetése, amely tartalmazza a Diablo-sorozat azon három elemét, amely sikerre vitte ezt a műfajt: az online multiplayer opciót, a lootolást (magyarul a mindenféle tápok szorgos bespájzolását), valamint a véletlengenerált pályákat.

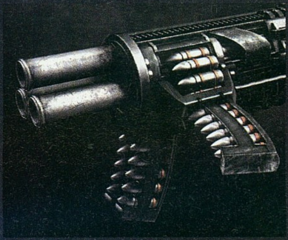
DÉMON HILL ELŐKERÜL

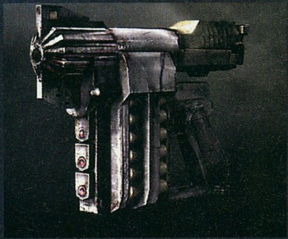
Itt meg is állhatunk egy pillanatra – hogy jön össze a játék helyszíne, London a véletlengenerált pályákkal? Elvégre a Big Benen és a Trafalgar téren nem nagyon lehet variálni... Nos, a fejlesztők meglehetősen rugalmasan kezelték ezt az ellentmondást. Csak azokat az ismert londoni nevezetességeket tették bele a játékba, amelyek játékhelyszínnek is alkalmasak – például a Covent Gardent –, ezek viszont szépen lemodellezve kerülnek a pályákra, csak a körülöttük levő utcákat gyártja véletlenszerűen a program, sőt olykor köréjük utcák helyett egyenesen metróalagutakat vagy mocsaras részeket varázsol. Így az újrajátszhatóság garantált, és az „itt már jártam, amikor Londonban voltam" érzés is sűrűn előjön majd – már amennyire hasonlítani fog a

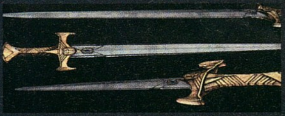
Néhol igen durva tömegjelenetekben is részt vehetünk

Csavard fel a szörnyeket!

Sárkány ellen sárkányfű, démon ellen... krikettütő, elvégre mégiscsak Londonban volnánk. A leggyengébb közelharci fegyvert főleg kardok és pallosok egészítik ki, hiszen a templomosok leginkább pengével osztanak igazságot. Találunk közöttük lángoló kardot, szentelt szablyát (amiből kettő is lehet a templomos kezében), és a fejlesztők azon is gondolkoznak, hogy más kultúrkörökből is merítenek majd (konkrétan a katana merült fel, mint lehetséges henteseszköz, elvégre London egy igazi nemzetközi város). A távolsági fegyverek terén még tarkább a kép: a mérgező, lángvető és láncreakciószerű villámcsapásokat előidéző puskák és pisztolyok jól megférnek a hagyományosabb csúzlikkal. Bill apánk külön kiemelte a kisebb elektromos vihart keltő Spark Rifle-t, a Shockwave nevű hangfegyvert, ami hősünk körül területre ható lökéshullámot generál, a Reboundert, amellyel mandinerből is lőhetünk majd, valamint a Spike Bolter nevű hatcsövű csodát, ami „már-már nevetségesen gyorsan" okádja magából a lövedékeket. Érdemes megnézni róla a játék honlapján levő videót, és persze a többi 23 fegyverét is – a szép az, hogy ezzel még korántsem a teljes a démonölők repertoárja, nagyjából a negyedét fedi le.







Ezt a szemüveget a zombivá vált Sam Fishertől szereztem

játék Londonja a valódira. A városban ugyanis a játék sztorija szerint a jövőben (egészen pontosan 2038-ban) kapuk nyílnak a pokolra, ahonnan mindenféle csattogó fogsorú rémségek özönlenek elő. A démonok megszállják a metropoliszt, pusztításukkal alaposan megbolygatják az ingatlanárakat, a derék angolok maroknyi túlélője pedig a metróalagutakba húzódik vissza. A játékos célja pedig természetesen a tápolá... izé, a város megtisztítása és a pokolkapuk bezárása lesz.

AMI KASZT ILLETI

Az E3 látványos videói között szinte elveszett a Hellgate: London renderelt ajánlója, pedig igen

remek kis mozi, ami hozza a Blizzard által képviselt színvonalat (a HD-minőségű változat ott figyel a DVD-n). Ebben az animációban mutatkozott be a Hellgate: London új kasztja, a kaballista – és roppant szimpatikus volt, kár, hogy olyan csúf véget ér a videó közepénél –, ami a második publikus kasztja a játéknak (korábban csak a templomos lovagról lehetett tudni). A kaballisták olyan emberekből lettek, akikre a pokolkapuk megnyílása különös hatással volt, mindenekelőtt képessé tette őket mágikus hókuszpókuszokra. Így a kaballista egyfajta mágus kaszt: csak nem túl erős és speciális páncélokat hordhat (amelyek sokszor el is torzítják a testét), viszont misztikus fókusztárgyakat használva varázsolhat, és bizonyos korlátok között saját magát is átalakíthatja (például démonkezet növeszthet). Legfőbb fegyverei azok a lények, amelyeket megidéz, legyenek azok démoni denevérek, tűzelementálok vagy a carnagor névre hallgató pitbull-cápa keverék (nem csoda, hogy a kaballista a készítők szerint leginkább a Diablo nekromantájához hasonlít).

Ezt a kasztot jól kiegészíti a már ismert templomos, aki a játék közelharci karaktere. A legerő-

hellgate London

Zombik tömegei

A Hellgate London is alkalmazni fogja a Diablo-sorozatban is sűrűn látott reskinning technológiát, azaz a szörnyeket egyszerűen átfestik, és így új lényekként adják el őket. Ez az egyszerű zombik esetében azt is jelenti, hogy rengeteg különféle verzió lesz belőlük, így aztán kellő változatosság gyönyörködtet bennünket, amíg vad mészárlást rendezünk. A grafikusok egyébként önironikus módon főként Flagship és Namco logókkal, illetve feliratokkal díszítették a zombikat...

sebb páncélokban, brutális pallosokat suhogtatva aratja az ürdüngöket, mágikus támogatása pedig kimerül bónuszt adó auráiban és néhány kisebb képességben (gyorsabb támadás, nagyobb ugrások stb.). Bill az interjúban biztosított bennünket, hogy lesznek még kasztok ezen a kettőn kívül is – nagyon reméljük, mert a duó mellé igencsak kívánkozik legalább még egy távolsági fegyverekkel küzdő specialista. Természetesen szintlépés és korlát nélkül fejleszthető képzettségek is dukálnak a kasztoknak (kasztonként nagyjából harminc különböző képesség). Fontos kérdés még, hogy a kaszthoz választott karakter mennyire alakítható. Roper szerint bár a City of Heroes szabadságától elmarad ezen a téren a játék, elég egyéni karaktereket gyárthatnak a játékosok. Választható lesz a nem, beleszólhatunk abba, milyen legyen a karakter arca, magassága és testalkata, és minden kaszthoz rengetegféle design lesz elérhető. Ezen kívül öltözetünkhöz témát is választhatunk majd, ami harmonizálja az egyes ruha- és pán-

Reménhetőleg a démon kinyírása után megkapjuk azt a tüzes kardot

INTERJÚ BILL ROPERREL

"Imádom a rajongók spekulációit"

Bill Roper igazán nagyvonalúan látott el bennünket információval, e cikk születése jórészt neki köszönhető. Interjúnkban a játék újdonságai mellett Roper úr személyes kedvenceire is kíváncsiak voltunk, és megpróbáltunk bepillantást nyerni a kulisszák mögé.

Mennyien készítik a Hellgate: Londont?
Harmincnégyen dolgoznak teljes munkaidőben a játékon, és persze több szerződéses bedolgozó foglalkozik a grafikával, az átvezető animációkkal és a zenével. Igyekszünk minél kisebb keménymagot fenntartani, és tehetséges cégek munkatársaival fedezni a szükségleteinket.

Van rá bármi esély, hogy a Hellgate: London még idén megjelenjen?
Nem közlünk megjelenési dátumot, amíg nem vagyunk teljesen biztosak abban, hogy be is tudjuk tartani. Most úgy áll a helyzet, hogy még 2006-ban elkezdjük a bétatesztelést – a premier időpontja attól is függ, hogy ezek a tesztek milyen eredménnyel járnak. A Hellgate: London nagy és összetett program erős online játékkal – jelenleg képtelenek vagyunk megjósolni, mikor fogjuk azt mondani: „oké, eddigre biztosan készen leszünk".

Miért a Namcót választottátok kiadónak? Benneteket és a Warhammer RTS-t leszámítva ők főleg konzolban utaznak.
A Namco éppen akkor kezdte kiépíteni a PC-s divízióját, amikor kiadót kerestünk, és azt gondolták, hogy a Flagship Studios és a Hellgate: London remek név lenne az ilyen irányú ambícióikhoz. Nekünk pedig vonzó volt, hogy egy nagy kiadó stratégiájának egyik központi csapata legyünk.

Miért London? Miért nem Tokió, Párizs vagy New York a játék helyszíne, vagy éppen San Francisco, ahol dolgoztok?
Több okból is: remek építészete, történelme, és a mostani metropolisz alatt húzódó óváros miatt (Londont druidák alapították, több mágikusnak hitt vonal és hely található arrafelé). Ráadásul a várost gyakran érték katasztrófák, de valahogy mindig feltámadt, mint a mítoszbeli főnixmadár. Minél többet gondolkodtunk rajta, annál ideálisabb helyszínnek tűnt a játékhoz.

Esetleg tudjátok már, hol játszódik majd a folytatás?
Vannak ötleteink azt illetően, hogy melyik város ősi kultúráját és démonjait ismernénk meg szívesen, de hogy lehetőséget is kapjunk játékot készíteni belőlük, ahhoz előbb a Hellgate: Londonnak kell bizonyítania.

Milyen kasztok lesznek még a játékban? A fórumokon leginkább erről spekulálnak – távolsági fegyverspecialista, nehézgépfegyveres harcos és papszerű gyógyító kaszt a leggyakoribb tippek...
Kettőnél biztosan több kasztot választhat majd a játékos, de csak annyi konkrétummal szolgálhatok, hogy tisztán támogató kaszt (tehát például gyógyító, aki harcban egyedül esélytelen) nem lesz – bármelyik karakternek képesnek kell lennie arra, hogy egyedül végignyomja a Hellgate: Londont. Egyébként imádom ezeket a spekulációkat, egyik-másik még ötletet is ad.

Elárulnád, neked melyik a kedvenc trükköd a templomostól és a kaballistától?
A templomos legpofásabb képessége szerintem a környezetre érzékeny tömegharc, amit majd a shift billentyű lenyomásával lehet előcsalogatni. Ez az opció kezdő játékosok számára is lehetővé teszi, hogy átéljék azt az élményt, amit a profi játékosok, a shift billentyű ugyanis minden esetben azt a képességet használja, ami az adott helyzetben a legjobban működik. Így ha a templomosom rendelkezik például a Lesújtás (nagy erejű támadás egyetlen ellenfélre) és a Köríves Csapás (vágás 360-fokos fordulattal) képességekkel, mindkettőt használhatom a shifttel – attól függően fognak aktiválódni, hogy éppen melyik képzettségnek látom nagyobb hasznát. Persze, ezeket a képességeket egérgombhoz is lehet rendelni, vagy más billentyűkhöz – fontosnak tartjuk, hogy a játékos testre szabva használhassa a képességeket.

Ami a kaballistát illeti, a kisállatok nagy balekja vagyok, úgyhogy tőle leginkább a lényidézések jönnek be. Azt hiszem, a jelenlegiek közül az elementálok működnek a legjobban. A kaballista több elementált is megidézhet (a legalacsonyabb szinteken hármat), és különféleképpen tuningolhatja fel őket (szintén szintfüggő). Egyiket specializálhatod egy démontípusra, a másodikat egy másikra, a harmadikkal támogathatod az előző kettőt, és így tovább – és persze kedvedre váltogathatsz az elementálok között. Egy gondosan összeállított elementálcsapat nagyon ütős tud lenni.

Az E3-on látott videóban egy hatalmas démon végzett nagy pusztítást egy csapatban, aminek tagjai egy kislányt próbáltak megmenekíteni. Fontos karakter valamelyikük a sztoriban vagy a trailer csak általánosságban mutatja be a játék hangulatát?
A szörny a magasabb rendű démonok egyike, de nem különösebben kiemelt ellenfél, így még neve sincs. A kislány viszont... ó igen, ő különleges. Ha megnézed majd annak az intrónak a folytatását, látni fogod, hogy miért.

Nem nagyon láttunk olyan képeket a játékból, amin sütött volna a nap – ez csak véletlen, vagy ez szándékos dolog?
Nem. A játékban a démonok átalakítják a világunkat olyan hellyé, ahol ők jól érzik magukat – ha úgy tetszik, természetes élőhelyükké. Ez a folyamat – amit a túlélő emberek az Égésnek hívnak –, az eget is sötét hellyé változtatja, ahol mérgező felhők kavarognak. De ez nem jelenti azt, hogy ez mindig így marad...

Van arra esély, hogy a játék végén eljussunk a démonok világára, és hókon vágjuk a vezérüket?
Természetesen, ezt nem hagyhatjuk ki! Olyannyira nem, hogy a tervek szerint nem is kell a játék végéig várni a pokol megjárásával, ennél sokkal előbb átnézhetünk oda!

Hellgate London

Na most kinyomjuk azt a csúnya pattanást az álladon...

„Bár rengeteg dolog még tisztázatlan, az biztos, hogy a Diablo-rajongók jól fognak szórakozni!"

céldarabok színét és díszítését, és online játékban a klánunk jelét is megjeleníthetjük magunkon tetoválásként és egyéb formákban.

DIABLÓZIS

A karakter indítása után egy izmosabb oktatópálya következik, ami online módban bevezeti azokat a játékosokat az MMO rejtelmeibe, akiknek még nem volt dolguk ilyennel (bár a Hellgate nem szorosan vett MMO játék, hisz egyedül is játszható, de a multija igencsak ilyen jellemzőkkel bír), majd kezdetét veszi a szecska, a gyilok, a mészárszék, a hent, a gyakás, továbbá az aprítás. Az irányítás igen szimpatikus vonása, hogy a játékos bármikor válthat first person és third person nézet között, és arra is mutatnak jelek, hogy a játékos két kezét valamilyen módon külön is lehet majd irányítani – reméljük, ezt is jól oldják meg a készítők.

A szörnyirtás közben néhány kisebb szkriptelt esemény előfordul majd (például csaták főédemonokkal), de ezek számát igyekeznek minimálisra szorítani a fejlesztők. Az egyes szörnyeknek egyébként több típusuk lesz (éppúgy, mint a Diablóban, más szín is jelzi az eltérő képességű alfajokat), és természetesen főszörnyekre és hozzájuk kapcsolódó küldetésekre is számíthatunk dögivel. Ami a legfontosabb, ellenségekre vonatkozó infó: bármelyik szörny dobhat majd erősebb tárgyakat, akár egy kisebb, fegyvertelen démon is egy méretes puskát. Bár ez nem túl logikus, a fejlesztők azért áldozták be a hitelességet, hogy a játékosok ne csak egyes szörnytípusokra hajtsanak, és annak tudatában kalandozzanak London utcáin, hogy bármelyik percben az ölükbe pottyanhat valamilyen régóta várt táp.

Info: Bár hivatalos bejelentés természetesen még nincs, és Bill Roper sem árult el semmit, de állítólag a következő Hellgate Japánban fog játszódni.

Apropó, táp: a készítők egyelőre nem terveznek szintkorlátot a játékba, de ez nem jelenti azt, hogy a magasabb szintű karakterek sebezhetetlenek lennének. Hogy ezt hogyan érik majd el, arról nem szól a fáma, mint ahogy rejtély övezi azt is, hogy hogyan alakul majd a cipelhető tárgyak korlátozása. Direkt rákérdeztünk, hogy a Diablóból ismerős, málhás szolgaként funkcionáló karaktereket megengedi-e majd a program, de homályos utalást sem kaptunk válaszul – az viszont bizonyos, hogy a klánoknak lesz majd bankjuk, ahol tárgyakat tárolhatnak. Ezen kívül biztosan számíthatunk a Diablo Town Portaljához hasonló teleportációs lehetőségre, tárgyak továbbfejlesztésére (ékkövek helyett modokkal), és olyan gigatápokra, amelyek csak bi-

Rémségek kicsiny boltja

A játék sikerének egyik kritikus pontja a démonfajzatok sokszínűsége és változatossága. Első blikkre a Hellgate: Londonnak nem okoz ez gondot, a monsztákat elnézegetve már-már kételkedünk benne, hogy az emberi fantázia határait az ügyvédek és a könyvelők érték el... E cikk írásakor húsz szörny volt megtekinthető a játék honlapján, de ennél sokkal többre számíthatunk, már csak azért is, mert rengeteg pokolbéli lénynek lesznek különböző típusai, alfajai. Ezek közül Bill Roper kiemelt néhányat, mindenekelőtt a carnagor nevű csupa karom és agyar démont, aki közelharcban szinte verhetetlen lesz, ráadásul föld alatt is közlekedik majd, amivel nemcsak a felfedezését nehezíti meg, de ha rosszul áll a szénája, könnyen le is léphet, a föld alá menekítve a drága lootot. Bill másik kedvence a groteszkek néven emlegetett kópék, akiket halottak húsaiból keltettek életre démoni energiákkal átitatott nyüvek és férgek. A vacsoravendégnek nem éppen ideális lények közül néhányan fertőzni is fognak, így addig ártatlanul heverésző hullákból gyárthatnak újabb rémségeket, mások pedig robbantgatni tudják majd a halottakat. A sötétség közrendű ivadékai közül az impek kapták a tucatszám elhulló csicskák szerepét, ennek ellenére megkeserítik majd életünket: egyesek felderítőként nyakunkra hozzák izmosabb tesóikat, mások varázsolnak és gyógyítgatnak, de találunk köztük mesterlövészeket is. Roper úr megemlítette még a fetid hulk nevű démonsmasszert is, akinek neve (talán a „büdös böszme" megfelelő fordítás) jelzi a harcmodorát: ész nélkül üt, de akkor nagyokat, szájszaga pedig mérgező. Végül, Bill házikedvenceinek listáját a stalker (nem a Tarkovszkij-féle, ez egy „lövök és elfutok" taktikát követő démonka neve) és a shulgoth (a pokol Sötét Mersantja: egyik keze nyomorék, a másikkal viszont legyak bárkit) zárta. A honlapon a többi rosszéletűt is érdemes megnézni – az ellenfelekkel biztosan nem leszünk elégedetlenek a játékban.

Moderáld magad!

A fegyverekben és egyéb felszerelési tárgyakban rejlő lehetőségeket megsokszorozzák a játékba épített modok. A „mod” alatt ezúttal nem a hagyományos csináld-magad-megoldásokat kell érteni, hanem inkább az „upgrade” (vagy ha úgy tetszik, tápolódás) szinonimáját. Az egyes tárgyak típusuktól függően különböző számú tárhelyekkel rendelkeznek majd, amelyekbe modokat csúsztatva megváltoztathatjuk a tárgy működését. Hatféle modtípus (muníció, elem, üzemanyag, rakéta, technikai módosítás, varázstárgy) lesz elérhető a játékban, és ezeket legtöbbször kombinálni is lehet. Példának okáért, a Cluster Rifle nevű alapfegyvert ötféle moddal is feltuningolhatjuk – külön a rakétáit, külön a normál lövedékeit, egy varázstárggyal a célzásán javíthatunk, és így tovább. Remek ötlet volt ez a koncepció a fejlesztők részéről – kétségtelen, hogy nagy móka lesz majd korábban egyszerű puskáinkból kézi fajirtókat hegeszteni.

A városkép-védelmi bizottság megbízásából most eltávolítjuk ezt a randaságot

zonyos tárgyak, azaz setek összegyűjtése esetén működnek majd – viszont a Diablókból tanulva az azonnali gyógyulásokat és varázserő-visszanyerési lehetőségeket erősen korlátozzák a készítők.

SOK KÉZ TÖBBET VÁG

Magától értetődő, hogy hosszú távon a játék szavatosságát a multiplayer lehetőség határozza meg, és a Hellgate: London e téren is ígéretesnek tűnik. A netes játékközpontú MMO-szemlélet a napjainkban népszerű klánok, guildek alakítását bátorítja – e klánok egy-egy főhadiszállással rendelkeznek majd valamelyik metróállomáson, és onnan indulnak ki a felszínre, hogy csapatban vadásszanak a démonokra (ezeket a portyákat aztán véletlenszerű események is tarkíthatják). A készítők leginkább a rendszer dinamizmusára büszkék: a támadó szörnyek száma és erőssége a csapat tudásával és létszámával arányban változik majd, és ha néhány játékosnak hirtelen ki kell lépnie a partiból, a démonok is visszavesznek kicsit. A csapatok felső létszámkorlátja még nem ismert, és Bill Roper azt sem tudta megmondani, hogy milyen formában lesznek felbérelhető zsoldosok, NPC-k az online játékban. Mint az látszik, az MMO-módot elsősorban kooperatív játékra tervezték, de mivel a tapasztalat szerint játékosok perverz örömet lelnek abban, hogy egymás ellen is kipróbálják a karaktereiket, valamilyen PvP-lehetőség is a játékba kerül majd. Ez első körben valószínűleg olyan arénákat jelent, amelyek kifejezetten efféle megmérettetésekre készültek, de ez a részt a játék megjelenése után még biztosan felülvizsgálják, aztán a kapott reakciók fényében elképzelhető, hogy egy patchben, vagy méretes siker esetén egy kiegészítő lemez formájában továbbfejlesztik.

info

A Namco másik PC-s játékáról, a magyar fejlesztésű Warhammerről következő számunkban olvashattok hasonló terjedelmű előzetest.

LONDON CALLING

Nagy durranásnak ígérkezik ez a Hellgate: London. Jómagam nem tartom ugyan szerepjátéknak a Diablókat, és az általuk képviselt stílust sem szeretem különösebben, viszont egészen meggyőzött az, amit ebből a játékból láttam – kicsit olyan érzésem van, mintha az akció-RPG-nek nevezett műfaj ezzel a FPS-hibriddel kombinált MMO-üzemmóddal érne majd be (éljenek a hárombetűs rövidítések!). A jónak tűnő koncepciót a véletlenszerű pályákhoz képest gyönyörű grafika és a démonok lakta London hangulatos környezete teszi igazán vonzóvá – és bár még nem tudjuk, mikor próbálhatjuk ki a Flagship első zsengéjét, máris mindenki azt találgatja, hogy melyik városban játszódik majd a folytatás. Én megnézném egy Hellgate: Budapestet, vagy legalább egy Hellgate: Mátészalkát, de lássuk be, erre nincs sok esély…

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	50%
VÁRHATÓ SIKER	Diablo-utód

Mi sikerülhetne rosszul? Ha kicsit másképp alakulnak a dolgok, ez a játék Diablo 3 címmel jönne ki, ez pedig önmagában jelzi a minőséget és a várható népszerűséget is.

PRO: Diablo a 2006-os követelményekhez igazítva, ez pedig már önmagában nagyszerű dolog!

KONTRA: A megjelenési dátum is a blizzardos időket idézi, ami persze a fejlesztőket ismerve nem meglepő...

2007

hellgate London

MOBILARENA
mobilélet ONLINE

HÍREK, TRENDEK, TESZTEK

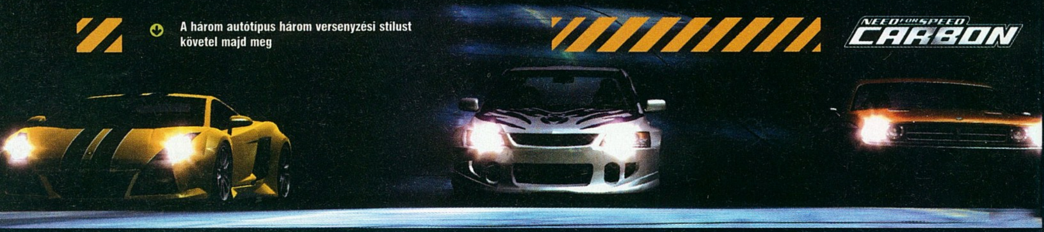
http://mobilarena.hu

NEED FOR SPEED CARBON

írta · Hancu

fejlesztő > EA Black Box kiadó > Electronic Arts web > www.ea.com/nfs/carbon/us

Az EA 2002-ben vásárolta fel, és csapta hozzá kanadai kirendeltségéhez a vancouveri Black Box Games stúdiót. A 14 millió dolláros árat azóta sokszorosan behozta a csapat: eleinte NHL és NASCAR játékokat készítettek, majd a Hot Pursuit 2 óta az övék a Need for Speed széria, ami azóta hat-nyolc milliónál gyengébb eladott példányszámot nemigen produkál...

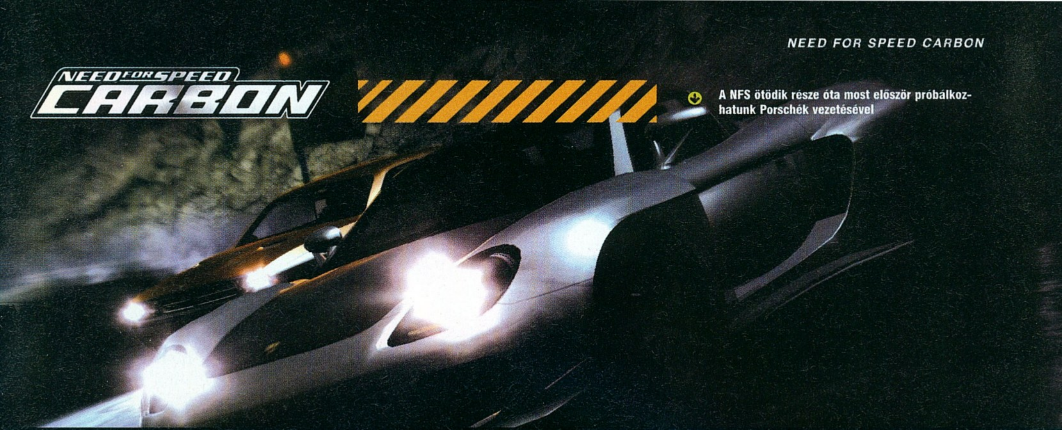


A három autótípus három versenyzési stílust követel majd meg

Az E3-on még csak egy hangulatos, ám annál inkább semmitmondó mozival (vaksötétben őrült motortúráztatás mellett felvillan néhány fényszóró, majd a hozzájuk tartozó járgányok beleszáguldanak a kamerába) volt jelen a Need for Speed sorozat jubileumi, tizedik része; és azóta találgatta mindenki, vajon hogyan folytatódik a világ legnépszerűbb autóverseny-játéka – és egyáltalán mire utal az alcím, a Carbon? Az igazat megvallva mi is a méregdrága elit sportautók karbon-, avagy szénszálas karosszériáira tippeltünk – mindjárt ti is látni fogjátok, mekkorát tévedtünk...

CARBON CANYON, VÉGÁLLOMÁS

A Carbon Canyon Kaliforniában található; egy nyaktörő szerpentinekkel teli, 16 kilométeres útszakasz, közel a nyugati part nagyvárosaihoz, mégis aránylag elhagyatott környéken (hivatalos nevén California State Route 142) – és mint ilyen, ideális terepet nyújt a helyi, illetve környékbeli aranyifjak illegális és életveszélyes éjjeli autóversenyeihez. No, a játékban errefelé fogunk mi is randalírozni, hogy egészségtelen mértékben agyontuningolt járgányunkkal (ez az Underground öröksége) jól elverjük a többieket, miközben igyekszünk lelépni a rend éber őreinek sűrün feltűnő képviselői elől (ez meg a Most Wanted-vonal). A híres-hírhedt kanyon mellett még két hegyi terepet, illetve egy hét kerületre osztott várost kapunk játéktérül – ezt kerületről kerületre kell meghódítanunk küldetések teljesítésével és persze versenyek megnyerésével. Ha



A NFS ötödik része óta most először próbálkozhatunk Porschék vezetésével

egy terület a „miénk", az különféle bónuszokkal járhat, így például olcsóbb alkatrészekkel, extra matricázási lehetőségekkel, különleges optikai tuning-lehetőségekkel. Várhatóan megmarad a városok szabad bejárásának, illetve az éppen rendelkezésre álló versenyek közti mazsolázásnak a lehetősége, a kanyonban rendezett futamok viszont meg-, vagy éppen kihívásos rendszerben zajlanak, és ha könnyelműek vagyunk, akár az autónkat is elbukhatjuk.

ÚJRA DÜBÖRÖG A BANDA!

Valószínűleg már az Underground és a Most Wanted legjobb elemeinek mixelése is elég lenne a sikerhez, ám a fejlesztők ennél jóval többet kínálnak (és itt dicsérjük is meg őket: az EA éves rendszerességgel frissülő sorozatai közül magasan a Need for Speed fejlődik, változik legtöbbet folytatásról folytatásra). A nagy újítás az, hogy ezúttal nem egy magányos sofőrzseni karrierjét egyengetjük, hanem egész banda szerveződik körénk. A csapatunkba különféle specialistákat toborozhatunk (természetesen ahhoz is küldetéseket kell teljesítenünk - vagyis versenyeket kell nyernünk -, hogy ők beálljanak hozzánk), akik a versenyek során lesznek nagy segítségünkre. Mivel minden futamra csak meghatározott számú segítőt vihetünk, már a csapat összeválogatása is külön taktikai játékelem.

„Az Undergroundok és a Most Wanted legjobb elemeit összekeverték és kiegészítették egy kis csapatjátékkal."

Bandatagjaink különféle „kasztokba" tartozhatnak, és persze ezeken belül más-más hatékonysággal végezhetik a feladatukat. Ilyen specialista lehet a Pathfinder, avagy útkereső, aki segít a különféle titkos levágási helyek, átjárók felfedezésében; a Blocker, aki a versenyen végig közvetlenül mögöttünk halad, és véd az ellenfél lökdösésétől; vagy a Drafter, aki előttünk halad és segít bennünket szélárnyékban tartani. A szerelőműhelyben is maradnak azért társaink, a tuningolás hatékonyságát javítja a Fabricator, a sérüléseink javításában jeleskedik a Mechanic, a legérdekesebb pedig talán a Fixer, akinek áldásos közreműködése eltakarítja az utunkból az akadékoskodó zsarukat. Ellenfeleinknek is meg lesz természetesen a saját bandája, saját egyenfestéssel.

Keresd a nőt!

Need for Speed-csajnak lenni lassan már olyan rang, mint James Bond-lánnyá válni... A Carbon női főszereplőjét a francia-kanadai Emmanuelle Vaugier alakítja. Az igencsak dekoratív hölgyet moziban a Fűrész 2-ben láthattuk, tévében pedig egy rakás sorozatban (Monk, Smallville, Veronica Mars, Two and a Half Men, Andromeda). Ezenkívül megjárta már a Maxim és az Elle címlapját, a Femme Fatal magazin pedig a földkerekség 50 legszexisebb hölgye közé választotta. Aki nem hiszi, járjon utána (ajánlott irodalom: www.emmanuellevaugier.com, Gallery menüpont)!

SEBESSÉGMÁMOR

A csapatjáték teljesen új színt visz a már ismert játékmódokba, de a legizgalmasabbnak természetesen a kanyonban zajló versenyek ígérkeznek: egyik oldalunkon a százméteres mélység, a másikon a sziklafal, előttünk az ellenfél, akit két hajtűkanyar között próbálunk megelőzni, vagy kiszorítani (persze csak óvatosan, kilökni nem ér!), mögöttünk meg a rendőrök. Ez már önmagában is elég hangulatosnak ígérkezik, hát ha még hozzátesszük, hogy minden verseny éjsza-

Tiltsák be!

Idén januárban két 18 éves, felspécizett Mercedeseket hajtó, egymással versenyző fiatal csúnya balesetet okozott Torontóban, amelyben egy taxisofőr (aki teljesen vétlen volt, és a lakott területen 140-es tempóval száguldó sportkocsi ellenében teljesen esélytelen is) az életét vesztette. Miután a rendőrök az egyik Mercedesben egy Need for Speed Underground példányt találtak, a helyi bulvársajtó valóságos boszorkányüldözésbe kezdett a „gyilkos játék” ellen, mondván, nyilvánvalóan az inspirálta a srácokat a versenyzésre. Bár a dologból végül nem lett per, a Carbonban az eddiginél is több „gyerekek, ez csak egy játék, a valóságban azért tartsátok be a KRESZ-t” figyelmeztetésre számíthatunk. Arra azért kíváncsiak vagyunk, hogyha egy fél kiló kenyeret találnak az autóban, vajon meglincselik-e a helyi pékeket…

ka zajlik, plusz a szalagkorlát fontos játékelemmé válik. A korlát korrekt fizikai modellezés szerint működik (tart vissza minket a mélységbe zuhanástól, deformálódik, vagy szakad át), és mivel az autók törése továbbra is csak látványelem, ezt ügyesen ki is használhatjuk, „csúszhatunk” a korlát segítségével enyhébb kanyarokban. Ha már a csúszásnál tartunk: lesz természetesen drift mód is, a gyorsulási játékmód viszont most kimaradt.

A játék ötvennél is több vezethető autót vonultat fel – pontos autólistát még nem hallottunk hivatalos forrásból, ezért csak arra hagyatkozhatunk, amit a saját szemünkkel láthatunk az előzetes képeken és videókon. Eddig Subaru Impreza WRX STI-t, Mitsubishi Lancer Evolution IX-et, Lamborghini Gallardót, Dodge Challengert, Porsche Carrera GT-t, Ford Mustang GT-t és Dodge Viper SRT-10-set fedeztünk fel, amiből a talán a Porsche a legérdekesebb, hiszen a német csodajárgány már négy epizód óta távol marad a Need for Speed sorozattól. Az autók egyébként három osztályba lesznek sorolva (tuningcégek gépei extrém fordulékonysággal, amerikai benzinfaló gyorsulásbajnok izomautók és Japánból származó szélsebes importkocsik), a városokban levő boltok pedig mind-mind az egyes típusokra specializálódnak. Így aztán az is befolyásolja majd az általunk választott „hódítási útvonalat”, hogy melyik autónkat akarjuk először a maximumra fejleszteni.

A Canyon Racing egyik extrája, hogy nem lökhetjük meg ellenfeleinket

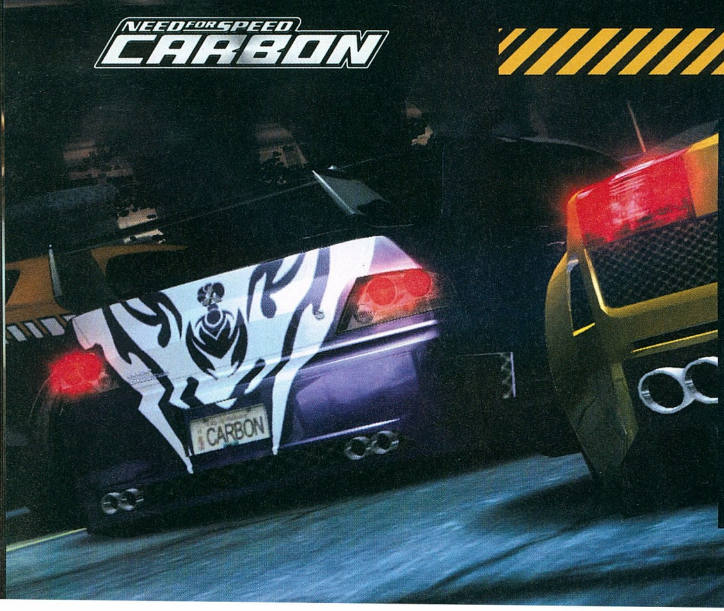
info

A játék átvezető mozijainak forgatását Dave Footman vezényelte, aki – igaz, csak segédrendezőként – olyan filmeken edződött, mint a Holnapután vagy az első X-Men.

Az autónkat – illetve társaink gépeit – egy autószobrászat nevű menüpontnál minden eddiginél jobban a saját szájízünk szerint alakíthatunk, csúszkák segítségével több száz jellemzőn állíthatunk.

IRÁNY A KANYON!

A játék további jellemzőit akár már a „szokásos Need for Speed sablon” jelzővel is illethetnénk. A grafika a képek alapján a hagyományoknak megfelelően földbe döngölő lesz (az éjjeli versenyek főként a fényeffekteknek kedveznek), a zene szintén a szokásos licencelt sláger-válogatás (tracklista még nem érkezett, de valószínűleg nem tévedünk, ha a helyszínnek megfelelően nyugati parti hip-hopot és rockot várunk). A vezetési modell továbbra is arcade, könnyen megtanulható, élvezetes, a tuningolás és az autónk „pimpolása” félelmetesen változatos, és az ígéretek szerint az online játékra is ráerősítenek… A fene tudja, mi valahogy mégsem bánkódunk, hogy ennyi „szokásost” kapunk, legszívesebben már indulnánk is a Carbon Canyon felé!



pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		60%
VÁRHATÓ SIKER		BOMBASIKER

Mi sikerülhetne rosszul? Tuningolás, rendőrök, városi futamok, hegyi futamok, csapatépítés, kismillió vad kocsi, megerősített online lehetőségek, mindez pedig a szokásos Need for Speed minőségben.

PRO: Az új koncepció nekünk nagyon tetszik, különösen a csapattagok toborzása sülhet el igen jól.

KONTRA: Reméljük tényleg ráfekszenek az online támogatásra, mert e téren azért van jobb az NFS-eknél

2006. IV.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

TISZTA ERŐBŐL NYÁR!

Titan Quest* – Prey* – Heroes of Might & Magic 5 – Rush for Berlin

Rise and Fall: CaW – Psychonauts – World of Warcraft – Blood Rayne 2 – Hitman Blood Money

F.E.A.R. – Pro Evo Soccer 5 – Need f. S. Most Wanted – Guild Wars (2006) – Guild Wars Factions – Trackmania Sunrise

Flatout 2* – Medal of Honor PA* – Battle for Middle Earth* – Brothers in Arms – Silent Hunter 3 – Zoo Tycoon 2

Advent Rising	9 990
Afrika Korps vs D. HUN	1 910
Against Rome	950
Age of Empires 3 HUN	6 990
Am. Conq. Divided Nat.	7 990
Armies of Exigo HUN	3 990
Arx Fatalis	950
Bard's Tale	3 990
Battlefield 1942 + 2 kieg	3 890
Battlefield Vietnam	3 890
Battlefield 2 + Spec. F*	11 690
BF 2 Euro Forces (kód)	3 890
BF 2 Arm. Fury (kód)*	3 890
Bet on Soldier	3 990
Beyond Divinity	1 990
Big Mutha Truckers 2	1 910
Black & White 2	11 490
B & W 2 Battle of Gods	4 890
Blazing Angels: Squad	6 990
Blitzkrieg	1 230
Blitzkrieg 2	9 590
Blood Rayne 2	9 990
Boiling Point HUN	5 990
Brothers in Arms HUN	3 990
Call of Cthulhu	6 990
Call of Duty "év játéka"	3 830
Call of Duty 2	13 990
Car Industries HUN	5 990
Champ. Manager 2006	11 990
Chaos League	990
Children of the Nile	1 990
Chrome Gold	1 910
Civilization 4	9 590
Claw	950
Cold Fear	4 990
Cold War	4 990
Combat Flight Sim 3	4 990
Combat Mission: Overlord	990
Command&Conq. pakk	7 190
C&C Generals Deluxe	3 830
Commandos 3	2 870
Commandos Strike For.	8 990
Cossacks 2	7 670
Cossacks 2 Battle for E.*	5 990
Crashday HUN	9 990
Csatamágusok HUN	1 910
CSI 1	1 990
CSI 1+2+Miami	3 690
CSI 3 Dimensions of M.	5 990
D-Day HUN	1 910
Da Vinci Code	7 990
Desperados 2	9 990
Diablo	950
Diablo 2 + Lord of Destr.	2 990
Disney játékok	Hívj
Dino Crisis 2	1 910
Driver	1 910
Driver 3	3 990
Dungeon Siege 2	6 990
Dungeons&Dragons onl.	9 990
Echelon Wind Warriors	990
Egypt 3 HUN	3 830
Emperor: Rise of M. K.	2 870
Empire Earth HUN	1 990
Empire E. Art of C. HUN	1 990
Empire Earth 2 HUN	6 990
Enigma Rising Tide HUN	990
Enter The Matrix	3 830
Etherlords HUN	950
Euro Rally Champion	990
Europa Universalis HUN	950
Europa Universalis 2	1 910
Everquest 2	2 390
Fahrenheit: Indigo Pr*.	3 990
Far Cry	1 990
F.E.A.R.	4 990
FIFA 2005	3 890
FIFA 06 HUN	12 470
FIFA World Cup 2006	9 590
FIFA Manager 06	11 490
Fire Captain HUN	3 830
Flatout 2*	1 910
Flight Simulator 2002	3 490
Flight Simulator 2004	9 990
FS 2004 Kiegészítők	Hívj
Football Manager 2005	3 990
Football Manager 2006	9 590
Ford Racing 3	1 910
Ford Street Racing	1 910
Freelancer	2 390
Full Spectrum W: Ten H*	9 990
Getting Up	7 990
Ghost Recon 3	9 990
Glory of the Roman E.*	7 990
Godfather (Keresztapa)	11 990
Gorky Zero HUN	990
Gothic 2	1 990
Gothic 2 Night of Raven	2 990
Gothic 2 Gold	3 990
Grand Theft Auto 3	2 870
GTA Vice City	2 870
GTA San Andreas	6 990
Great Escape	950
Ground Control 2 HUN	1 910
GT Legends HUN	7 990
GTR (FIA GT R.) HUN	3 990
GTI Racing HUN	5 990
Guild Wars (2006)	6 990
Guild Wars Factions	6 990
Gyűrűk U: Király v.tér	3 830
Gyűrűk Ura Harc Középf*	3 890
Gy.U. Harc Középf.. 2.	12 790
Half-Life 2 Platinum*	11 690
Half-Life 2 Episode One	4 890
Halo	3 990
Hard Truck HUN	950
Harry Potter:Bölcsek k.	3 830
HP 2 Titkok kamrája	3 830
HP 3 Azkabani fogoly	3 830
HP 4 Tűz serlege	11 490
Hearts of Iron 2	1 910
Heavyweight Thunder	990
Heroes 3 Complete	1 910
Heroes 3 Essential HUN	990
Heroes of M&M 4 HUN	1 910
Heroes 4 Complete HUN	3 890
Heroes of M&M 5 HUN	11 990
Hitman Contracts	2 870
Hitman Blood Money	9 990
Homeworld 2 HUN	1 910
House of the Dead 3	1 910
Ice Age 2	7 990
IGI 2	1 910
IL-2 Forgotten Battl HUN	2 870
Imperium Galactica 2 HU	950
Jeanne D'Arc HUN	3 830
Jurassic Park Op. Genes.	2 870
King Kong HUN	6 990
King of the Road	990
Knights&Merchants 2 H	1 910
LEGO többféle, /db(EVM)	1 910
Loco Mania	4 990
Locomotion	2 870
Marine Park Empire	1 910
Matrix: Path of Neo	3 990
Medal of Honor Warchst	3 890
Medal of Honor Pacific*	3 890
Medieval Lords HUN	3 990
Metal Gear Solid 2 Subst.	2 870
Might and Magic 7	950
Monopoly Tycoon	990
Mortyr 2 HUN	3 990
Myst 4 Revelation HUN	990
Myst 5 End of Ages	4 990
Nagymester 2 HUN	950
NBA 2005	3 890
NBA 06	11 490
Need for Speed Undergr	3 830
NFS Underground 2	3 890
NFS Most Wanted	7 190
Nexus HUN	3 830
NHL 2005	3 890
NHL 06	11 490
Oblivion (Elder Scr. 4)	11 990
Oil Tycoon 2 HUN	3 990
Onimusha 3	6 990
Outrun 2006*	Jön
Over the Hedge*	7 990
Panzer Elite Action	7 990
Panzers Phase 1 HUN	990
Panzers Phase 2 HUN	4 790
Patrician 3	990
Platoon HUN	990
Pokoli Szomszédok HUN	2 870
Pokoli Szomsz 2 HUN	4 990
Port Royale 2 HUN	3 990
Praetorians	2 990
Prey*	9 990
Prince of Persia S. o.T	1 990
Prince of Persia 3	10 550
Pro Evo Soccer 5	4 990
Psychonauts	9 990
Pure Pinball HUN	990
Quake 4	13 990
Rainbow Six Lockdown	6 990
Resident Evil 3	1 910
Restaurant Empire HUN	1 910
RF Online	11 990
Richard Burns Rally	3 490
Rise & Fall: Civ. at War	11 690
Robin Hood Def. HUN	1 910
Rogue Trooper	11 990
Rollercoaster Tycoon 3	3 990
Rollerc. T. 3. Soaked	3 990
Rollerc. T. 3. Wild	3 990
Rush for Berlin HUN	7 990
Sacred (Plus bővítéssel)	3 830
Sacred Underworld	3 830
Sacred Gold*	5 750
Settlers 5 HUN	6 990
Shadow Ops: Red Merc.	1 990
Sherlock Holmes Ezüst f.	1 990
Silent Hill 3	2 870
Silent Hunter 3 HUN	3 990
Silent Storm	990
Sim City 4 Deluxe	3 890
Sims + Livin' It Up	3 890
Sims kiegészítő Pack 1.	3 890
Sims kiegészítő Pack 2	3 890
Sims 2 HUN	12 470
Sims 2: Egyetem HUN	7 190
Sims 2: Éjszakák HUN	7 190
Sims 2: Vár az üzlet HUN	7 190
Sims 2: Family Fun	3 890
Sin Episode 1: Emerg.	4 890
Skoda Racer	1 910
Sonic Adventure DX	990
Sonic Heroes	1 990
Spellforce Platinum	5 990
Spellforce 2	9 990
Splinter Cell Trilogy	8 990
Star Wars Battlefront 2	13 990
Régebbi SW játékok	3 490
Starcraft és Brood War	1 910
Starship Troopers	1 910
Streets R. 2: Fast Driver	1 910
Stronghold 2 Deluxe	4 990
SWAT 4 Stetchkov Synd.	5 990
Syberia HUN	950
Thief 3	2 870
TOCA Race Driver 2	2 390
TOCA Race Driver 3	9 990
Tomb Raider 3	990
Tomb Raider 4	990
Tomb Raider Chronicles	1 910
Tomb Raider Angel of D.	1 910
Tomb Raider Legend	11 990
Total Club Manager 2005	3 890
Total Overdose	6 990
Total War: Eras*	Jön
Trabi Racer	1 910
Train Simulator	3 490
Transport Giant HUN	3 830
Tr. Giant Down U. HUN	4 990
Transp. Giant Gold HUN	6 990
Tycoon City New York	7 990
UFO Aftershock	5 990
Unreal Tournament 2004	3 830
Übersoldier	7 990
Vietcong 2	6 990
Wanted Guns HUN	1 910
War of the Ring	2 870
War on Terror HUN	5 990
Warcraft 3	2 390
Warcraft 3 FrozenThrone	2 390
Wizardry 8	950
World of Warcraft /onl.	9 990
WOW 60 nap Gamecard	7 990
Worms 3D	990
Worms Forts Und. Siege	1 990
Yahtzee (Kockapóker)	990
Zoo Empire HUN	3 830
Zoo Tycoon	3 490
Zoo Tycoon 2 HUN	3 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
PS2 és PSP játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával

www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk: allas.galaxisnet.hu Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.07.02-07.31., ill. a készlet erejéig – * Előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelven

Valami azt súgja, hogy ez nem egy első szintű törpe lehet...

Waaaaaaaaaaaagh!

írta · Hancu

WARHAMMER ONLINE: Age of Reckoning

fejlesztő > EA Mythic kiadó > Electronic Arts web > www.warhammeronline.com

A washingtoni székhelyű Mythic Entertainment immár tíz éve foglalkozik kizárólag (!) online játékokkal. A kezdeti időkben az AOL internetszolgáltató számára készítettek kisebb játékokat (Godzilla Online, Aliens Online), aztán 2001-ben a remek Dark Age of Camelot hozta meg számukra a világsikert, ami sokáig 250 ezres felhasználótáborral büszkélkedett. A 175 fős stúdiót a minap vásárolta fel az EA, így még biztosabb hátteret adva a Warhammer Online-nak az MMORPG-világ meghódításához.

Valószínűleg mindenki ismer, vagy legalábbis hallott már olyan „szent őrültekről", akiknek kedvenc szórakozása, hogy órákat-napokat pepecselnek egy-egy (katonát vagy szörnyet ábrázoló) ólomfigura művészi igényű kifestésével, majd színpompás hadseregeikkel hatalmas terepasztalokon vívnak hosszadalmas háborúkat. Ezek a jóemberek valószínűleg Warhammert, vagy annak valamelyik klónját játsszák – és ha feltámadt bennünk a kíváncsiság, hogy mi is lehet ez (esetleg olvastunk pár Warhammer-könyvet, netán ismerjük a szerepjáték-változatot), nemsokára magunk is kipróbálhatjuk egy kevesebb rákészülést igénylő, de legalább ennyire időrabló és szórakoztató formáját, a Warhammer online szerepjátékot.

A Warhammer táblás stratégiai játékból kifejlődött szerepjáték-változata anno '86-ban a britek válasza volt az Amerikából kiinduló, és a világot meghódító szerepjáték-hullámra. A kissé gyerekes, meseszerűen fekete-fehér AD&D és társaival ellentétben egy sokkal reálisabb, sötét, durva, kegyetlen feudális világba vezette a játékosokat, amit hótiszta lelkű hős lovagok helyett leginkább a túlélésért mindenre képes gazemberek és árulók népesítenek be. Ez az erőszakos, komor, felnőtt hangulat érhető tetten a játék online változatában is, amit tetéz a kellemesen összetett harcrendszer, és a játékos-játékos elleni küzdelemre koncentráló játékmenet.

WAAAAAAGH!

A Warhammer világa a Káosz és a Rend erőinek sosem szűnő háborúja alatt sínylődik (ennek a harcnak a kódneve az orkoknál az elmés belcím), ennek megfelelően mi is ezen két fél oldalán ragadhatunk fegyvert. Előbbiek soraiban küzdenek az orkok, és a sötét elfek, utóbbiaknál a

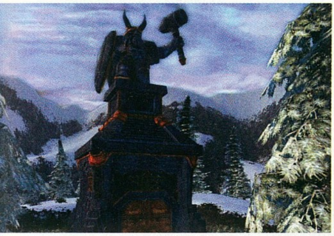
Talán nem volt kifejezetten bölcs gondolat ennyivel beelőzni a többieket...

törpék és a „normál” elfek – az emberek pedig lehetnek a Káosz szolgái, vagy a Rendért küzdő Birodalom katonái is. Az általános ellentét mellett az orkok és törpék, valamint a kétféle hegyesfülű népség, illetve a kétféle célért küzdő emberek különösen utálják egymást; tehát az egy nagy mellett rögtön három kisebb frontvonal is nyílik.

TÖRPEIRTÓ LESZEL, S KATONA

Fajonként négy egyedi kaszt közül választhatunk karaktergeneráláskor; ezek egyelőre a szokásos MMORPG-sablonok (defenzív „tank”, sebzésre kiélezett távolsági és közelharcos, gyógyító, támogató és sebző mágiahasználó, idéző) variációinak tűnnek – igaz, ezen a téren ma már talán mindent kitaláltak, amit csak lehet.

A játék remek harcrendszerét az E3-on alkalmunk nyílt személyesen is kipróbálni – mivel erről hosszabban is értekeztünk a múlt havi számunkban, most csak gyorsan összefoglaljuk, mit kell tudni róla. A kasztunk spéci tulajdonságainak, varázslatainak optimális kihasználása mellett két egyedi vonás teszi a Warhammer Onine harcait igazán izgalmassá: a taktikák és a morál használata. Előbbi annyit tesz, hogy Guild Wars-szerűen a képzettségeinkből, varázslatokból, tárgyakból és egyebekből adódó harci bónuszainkból előre összeállított „paklikat” vihetünk magunkkal a harcba. Varázslók ellen gyorsan felkaphatunk egy mágiaellenállásra kigyúrt szettet, vagy éppen plusz sebzést, nagyobb lőtávolságot érhetünk el ezekkel. A morál a táblás játékhoz hasonló módon működik: öt szinten át változhat az akcióinktól és az ellenség aktivitásától függően – és mind az öt szinten más-más speciális képességet ad az extra sebzésű rohamtól, a várfalakat ledönteni képes ötödik szintű Armageddonig.



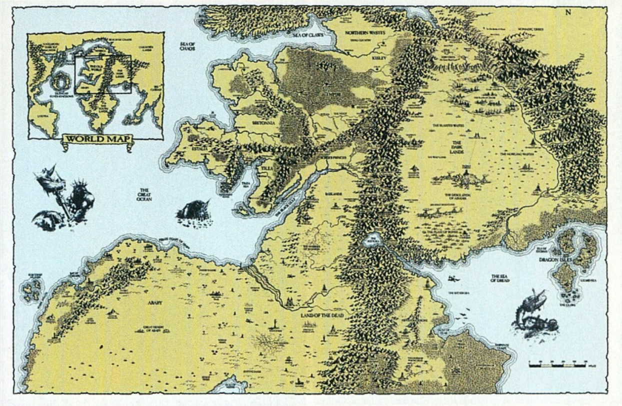
Az elátkozott project

A Warhammer Online fejlesztését 2000-ben kezdte el a MotoGP-sorozattal elhíresült brit Climax direket erre a célra alapított nottinghami stúdiója a Microsofttal és a Games Workshoppal együttműködve. 2002-ben a Microsoft kihátrált a projekt mögül, így a finanszírozást az eredeti táblás játék kiadója vette át. Újabb két év múltán a Games Workshopnál is elfogyott a pénz és a türelem, így a Climax újabb szponzor után nézett, amit a Sega személyében talált meg. Ez a kapcsolat sem volt hosszú életű: 2004 végén a japánok kiszálltak a buliból, a Climax pedig bezárta az online szakosztályt. A Warhammer Online másfél évig hibernált állapotban tengődött, majd 2005 májusában vette meg a Mythic, hogy aztán újabb egy év múlva az Electronic Arts birtokába kerüljön a játék, fejlesztőstül. És a megjelenésig még mindig hátra van legalább fél év...

Ez az izé igen tehetséges művésze az álcázásnak...

Warhammer útikalauz

A Warhammer világa földrajzában, és az egyes népek kultúrájában erősen emlékeztet is a XV. századi Európára, illetve arra, ahogy akkoriban a műveltebb emberek a világtérképet elképzelték. A Birodalom a Német-Római Császárságnak felel meg, Bretonnia és Albion már a nevükben is utal Franciaországra és a brit szigetekre, Tilea Itáliával vonható párhuzamba, míg Estalia Spanyolországgal. Norsca a viking korszak Skandináviája, Sylvania Erdély, azaz Transsylvania, míg a szláv hangulatú Kislev lengyel-orosz vonásokat hordoz magán.



HULLJON A FÉRGESE!

A játék a Dark Age of Camelot hagyományait követve (minden idők legjobb PvP rendszere abban a játékban volt) elsősorban a játékos-játékos elleni, főleg csapatos harcra összpontosít. PvP kialakulhat spontán, ha az ellenséges frakcióhoz tartozó játékosokkal futunk össze (a világtérképen összesen 33 olyan zóna lesz, ahol ez megtörténhet), de szervezett keretek között is. Ez a WoW-os battlegroundokhoz hasonló módon zajlik (különféle terepeken, multis FPS-ekből ismert szabályrendszerek alapján), azonban az egyszeri győzelmeken vagy vereségeken túl nagyobb tétje is van a mókának. Győzelmeinkkel egyre jobban benyomulunk az ellenfél területére (az egyensúly fenntartása végett a csatában gyengébben álló fél mellé egyre több és erősebb NPC érkezik, így a vége felé már nagyon nehéz az előrenyomulás, és biztosított a frontvonal hullámzása), és végül a fővárosukat is felprédálhatjuk. Ez a játékos-játékos elleni küzdelem csúcsa: az RvR, vagyis a realm vs. realm harc (WoW-osok, akik erről szerverek közti háborúra asszociálnak, hűtsék le magukat: a „realm" itt egészen mást jelent), a Rend és a Káosz közti állandó háborúban való részvétel. A hatalmas különféle küldetéseket hajthatunk végre, és ha győzünk, súlyos morális csapást is mérhetünk az ellenfélre: kifoszthatjuk, és földig rombolhatjuk a fővárosukat, fantasztikus jutalmakra szert téve – hogy aztán a következő RvR-resetnél elölről kezdődjék az egész.

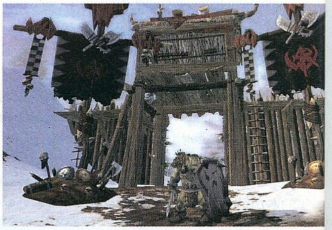
info – Aki szeretné jobban megismerni a fejlesztőket, látogasson el a hivatalos weboldalra, ahonnan letölthetők Paul Barnett designer video-blogjai.

Tulajdonképpen a játék PvE (a játékos a környezet, vagyis gép irányította szereplők ellen) része is ebbe a rendszerbe simul bele: a fantáziátlan „hozz tíz majomfarkat és húsz krokodilszemet" küldetések helyett a felderítésben, a csatákban, nagyobb hadmozdulatokban kell segédkeznünk – csak ilyenkor éppen az AI irányította ellenséggel szembenézve.

ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN

Az MMORPG-játékosok igencsak fogékonyak az „optikai tuningra" – a hiúság nagy úr, és az ember bizony hajlamos egy statisztikáiban kicsit gyengébb, de ritka, és jól kinéző fegyverért vagy páncélért a fél világot felforgatni, hogy aztán a főváros legforgalmasabb terén feszítve kapjon pár elismerő „OMG WTF gief!"-et

Így is van rendjén, az ork pusztít, harcol, gyújtogat, egyszóval uralkodik!



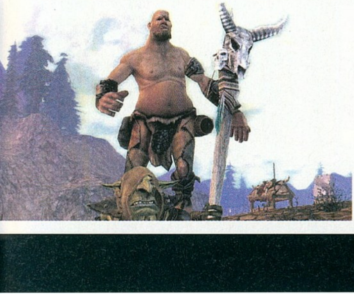
Az ork áldozati oltárok nem a gyenge szívűeknek való helyek

rendelkező) ellenfelek, díszítő elemként mindenhol az elmaradhatatlan koponyák, csontok, láncok, tüskék – vagyis valami olyasmi mint a WoW, csak az élénk színek, és képregényes hangulat nélkül.

HAMMERTIME!

Vajon labdába rúghat a Warhammer online a nyugati MMORPG-világot uraló két óriás, a WoW és a Guild Wars mellett, vagy újabb,

az arra járóktól. A Warhammer Online direkt alájátszik ennek a trendnek a trófeák rendszerével: például ha az ember orkkal játszik, és túl van X mennyiségű törpe karakter leölésén, lehetőséget kap rá, hogy egy törpe-koponyát hordjon a vállpáncéljának tüskéire tűzve, vagy túlméretezett övcsatként, esetleg láncon a nyakában, mint valami elszabott halálmetál banda frontembere. Ilyen trófeákból fajonként és kasztonként több tucat lesz, tehát alaposan meg kell izzadnunk, mire mindet összegyűjtjük, és végül összerogyunk a sok büdösödő csont és egyéb testrész tonnái alatt. Karakterünk egyedivé tételére egyébként is nagy gondot fordíthatunk, a fejlesztők célja, hogy minden hős egyedi, könnyen felismerhető legyen, és messziről leríjon róla, mi a foglalkozása, és abban nagyjából mennyire erős (a szintlépéssel egyre izmosabb és magasabb lesz például a karakterünk).



A Warhammer talán az első online RPG, ahol a program ütközésvizsgálatot végez az egyes 3D modellek között, ennek köszönhetően a játékosok nem tudnak „átszaladni" az ellenfeleken, és viszont (játékos játékoson viszont igen, elkerülve, hogy pár tréfás kedvű jómadár a saját testével torlaszolja el a többiek elől például a városkaput, vagy ami még rosszabb, a kocsma bejáratát). Ez hihetetlen taktikai pluszt ad a PvE harcoknak, a helyezkedésnek fokozott jelentőséget, a tankoknak, akik a gyógyítók által megtámogatva felfogják az ellen csapásait, míg hátulról a tüzérség végez az ellenséggel, még nehezebb feladatot és nagyobb felelősséget.

Halál esetén a szokásos „feltámadsz a temetőben, de egy ideig gyengébb vagy" rendszer mellett megjelenik egy új móka: a Sors-pontok használata. Ilyet küldetésekért, extra nehéz ellenfelek legyűréséért, vagy más nagyszabású kunsztokért kaphatunk, és arra használhatjuk őket, hogy elhalálozásunkkor ott helyben, azonnal visszatérjünk az életbe – nem kis meglepetést okozva a legyőzőnknek, és esetleg ténylegesen megfordítva egy már veszettnek tűnő csatát.

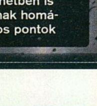
A grafika remekül visszaadja a Warhammer hangulatot: eltúlzott, hatalmas, látványos fegyverek, páncélok, brutális (és szintén epikus méretekkel

Dungeons & Dragons Online-hoz hasonló „jöttünk, láttak, kipróbálták, elfelejtették" történet készülődik? A mi tippünk ezúttal fix egyes: ha a játék „csak" olyan jó lesz, mint a Dark Age of Camelot, nem is lesz különösebben szüksége az eredeti Warhammer Fantasy játék fanatikus rajongótáborára, hogy a fejlesztés hét éven át tartó, kalandos története végül happy enddel záruljon.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	70%
VÁRHATÓ SIKER	BOMBASIKER

A fejlesztés alatt álló MMO szerepjátékok közül az egyik legígéretesebb és legnagyobb sikerre számító példány a fejlesztők által csak WAR néven emlegetett Warhammer Online.



HANCU

PRO: Durva PvP-fejlesztések, teljesen egyedi karakterek, egyszóval minden, ami a WoW-ból hiányzik...

KONTRA: Megjelenési dátumot senki nem tud mondani, és azért a játékmenetben is akadnak homályos pontok

2007

El Matador

írta · Julius

fejlesztő > Plastic Reality kiadó > Cenega web > www.elmatador-game.com

Az olimpiára készülő síelő integetéssel jelzi, hogy szeretne kimaradni a vérengzésből

Na másszunk fel, hátha ott nem lesz ilyen kilátástalan az életünk...

A cseh Plastic Reality 2000 nyarán kezdte meg működését, és alig hat hónapra rá a sikeresnek mondható, budget kategóriájú Toytrains Simulatort, majd három évvel később a teljes árú Korea: Forgotten Conflictot tette le az asztalra. Most, újabb három év elteltével lassan célegyenesbe ér legnagyobb szabású projectjük, a dél-amerikai kábítószer-háborúban játszódó El Matador.

Nagy fába vágta a fejszéjét a cseh gárda, amikor ekkora játék fejlesztésébe kezdett. Az első képek megjelenésekor még GTA-klónnak hirdetett, majd a későbbi sajtóközlemények után a dél-amerikai Far Cryként emlegetett külső nézetes shooter fejlesztőcsapata azonban hamar elérte határait, és immár nyoma sincs teljes szabadságnak – van viszont helyette precízen scriptelt játékmenet (ami nem feltétlenül rossz dolog, maximum az újrajátszási faktort redukálja), érdekes és hangsúlyos történet, csodálatos grafika, és számos, lopakodásra épülő feladat. A napokban egy három pályás játszható változatot próbálhattunk ki, így az elkövetkező két oldalon személyes tapasztalatokra épülő bemutatót osztanék meg veletek.

A DROG NYOMÁBAN

A Drog Ellenes Alakulat (DEA) dél-amerikai főhadiszállását brutális támadás érte, az összes ügynök áldozatául esett. A támadás hátterében a La Valedora nevű drogbanda állt, akik ezzel igencsak közül kerültek céljukhoz, hogy a térség legerősebb szervezetévé váljanak. Az ügynökség a térségbe küldi legjobb emberét, Victor „Matador" Corbet különleges ügynököt, hogy a bogotai antidrog-csoport két tagjával, Carlos Enterador kapitánnyal és Mia Rodriguez hadnaggyal együtt leszámoljanak a La Valedora vezetőjével.

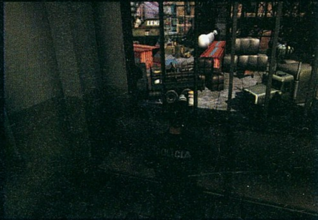
A történet később azért csavarodik néhányat (korrupció, árulás, bosszú és morális döntéshelyzetek), amit ingame jelenetekből, párbeszédekből és átvezető mozikból ismerhetünk meg. Hamisítatlan dél-amerikai környezet vár ránk, dzsungelharccal, lepukkant vidéki kisvárosi és modern nagyvárosi összecsapásokkal, helyenként szólóban, saroktól sarokig lopakodva, a kémek izgalmas munkáját megízlelve, máskor az ügynökség embereivel karöltve, nehézfegyverekkel ostromolva.

A helyszínek és harci stílusok változatossága tehát rendben van, hasonlóan a fegyverválasztékhoz: a különféle eldobható gránátfajták mellett pisztolyok, könnyű és nehézgépfegyverek, hagyományos és mesterlövész-puskák, valamint igazi nehézfegyverek képezik a kínálatot (és persze muníció híján még mindig ott van kezünk és lábunk, hiszen hősünk harcművész is). A megfelelő fegyverfajta kiválasztására kellő hangsúlyt kell fektetnünk, hiszen míg két marokfegyverrel vagy egy pehelykönnyű Uzival játszi könnyedséggel sprintelhetünk keresztül a nyílt, könnyen belőhető területeken, vagy vetődhetünk fedezékek mögé, ezt nem tehetjük meg egy minigunnal (amivel Schwarzi barátunk osztotta a rendőröket a Terminator 2-ben) a vállunkon.

SAM ÉS MAX MOSTOHAGYEREKE

A Sam Fisheres játékstílust remekül egészíti ki a Max Payne-ből jól ismert látványt nyújtó időlassítás-effekt, ami nagyjából úgy működik, mint a neves elődben, és azt hiszem, ennél több dicséret nem is kell. Vetődés közben könnyedén célozhatunk így, és a lövedékeket is elkerülhet-

Ford Prefecthez hasonlóan mi is sikeresen tudnunk stoppolni repülő tárgyakat



jük, mégis, én személy szerint jóval kevesebbszer használtam, mint a May Payne-ben.

Összesen 15 pályán lőhetjük át magunkat a végleges verzióban, ami az ígéretek szerint nagyjából fél napnyi tiszta játékidőt ígér. A mi változatunkban ebből három pályaszakaszt ismerhettünk meg. A „The City of the Eternal Spring" a városi gerillaharc iskolapéldája. A szűk sikátorokban, épületről épületre vívott ütközetek igazán hangulatosak, ráadásul rögtön az elején kapunk egy kis ízelítőt a fizikai motor tudásából, előbb lépcsőn guruló dobozok, később meglebbenő kiteregetett ruhák szemléltetésében, amik nem csak a testek nyomán hajladoznak, hanem a röpködő golyók is suhogtatják őket. Sokkal érdekesebb azonban, hogy még a gellert kapott golyó fogalmát is ismeri a program, így előfordulhat, hogy sarkok mögött megbújó ellenfelet a falról vagy fémfelületekről visszapattanó golyó terít le.

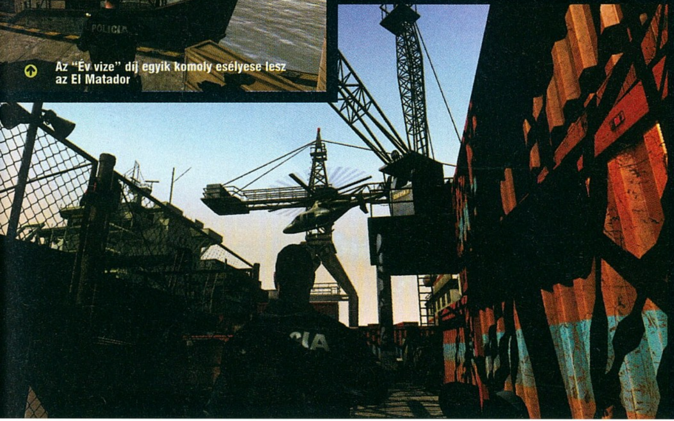
A másik pálya – „Green Hell" – a dzsungelbe visz minket, ahol az elképesztő részletességgel megrajzolt őserdőben, és az egymásra vetülő árnyékokban gyönyörködhetünk. Hiába azonban a sok grafikai effektus, a hangzatos valós-idejű árnyékolási technikák, HDR-fények és társai, ha a plafonról lelógó lámpácskát meg sem tudjuk pöckölni... Már az előző pályán is feltűnt, de itt hangsúlyosan érzékelhető, hogy emberünk mennyire nem tud ugrani. Nagyjából húsz centiméteres szintkülönbség az, amit a rettegett kommandós még le tud győzni – ez azért nevetséges!

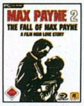
A bemutató utolsó pályáján egy városi teherkikötőbe jutunk, és végre ízelítőt kapunk a csapatos küzdelemből: megnézhetjük a helyi rendőrség tagjait, amint összeszokott módon, egymást fedezve haladnak előre, figyelmeztetve társaikat, ha újratöltenek, vagy meglátják az ellenfeleket. Hasonló jókat lehet elmondani az ellenfelek taktikai képességeiről, akik nem csak fedezékeket használnak, de az alvezérek utasításokat osztanak, a közkatonák próbálják védeni a magasabb beosztású vezetőiket. A játék pályavégi főellenfeleket is ígér, ám sajnos az én verzióm a pálya végén a leglegyőzhetetlenebb főellenféllel, a lefagyással szolgált, így ennek kiderítésével meg kell várnunk a végleges változatot.

info

A fejlesztők már a jövőre is gondolnak, amennyiben sikeres lesz az El Matador, elkészítik a második részt, multiplayerrel kiegészítve. Mi drukkolunk nekik!

Az "Év vize" díj egyik komoly esélyese lesz az El Matador





Hasonmás

Fejlesztő: Remedy
Kiadó: Take Two
PC GURU értékelés: **89%**

AMI MÉG VÁLTOZHAT

Egy még fejlesztés alatt álló játéknál nehéz megítélni, mi az ami csak ideiglenes, kijavításra váró hiba, és mi az, ami a végleges játékban is benne marad. Mindenesetre jó lenne, ha az ősszel megjelenő programban már nem találkoznánk betonfalon átlövő ellenséggel, és átlőhetetlen bambuszfallal egyszerre. A kikötői pályán rengeteg vizet láttam, így különösen meglepő volt, hogy a dzsungel folyója „kiszáradt", és a csónakok a levegőben lebegtek. A járművek kialakítása is elég nagy szórást mutat, a katonai terepjáró elképesztő modellje mellett a tölteléknek berakott teherautók rettenetes kockaformát kaptak, ami igencsak zavaró volt.

A saját fejlesztésű grafikus motor és a bullet time kellemes benyomást keltett. Multiplayer ugyan nem lesz (viszont a játék felét csapatban fogjuk végrehajtani), és a játékmenet scriptelt volta miatt sokszoros újrajátszásról sem beszélhetünk, mégis élvezetes játék ígéretét hordozza magában az El Matador. Világot nem fog váltani, de kipróbálni érdemes lesz.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		MÉG JAVULHAT

Egy kis lopakodás, egy kis bullet-time, egy kis csapatos küzdelem, mindez nagyszerű grafikával (igaz, ehhez illeszkedő gépigénnyel). De miért nem tudunk ugrani, és hová tűntek az egykor teljesen szabadnak hirdetett pályák?!

JULIUS

PRO:
Nagyszerűen néz ki, hónapokkal a megjelené előtt, ráadásul az akciózás is kellemes

KONTRA:
Reméljük a sok szembetűnő hibát kijavítják megjelenésig, és jó lesz a sztori is...

2006. III.

FPS vagy RTS, ahogy akarod

írta · Sasa

FIELD OPS

fejlesztő > *Digital Reality* kiadó > *Freeze* web > *www.fieldopsgame.com*

Az 1994-ben, még Amnesty Design néven indult Digital Reality mára az ország legtermékenyebb fejlesztőcsapatává vált. A legnagyobb sikereket az űrstratégiák terén tudták elérni (a legendás Imperium Galactica-sorozattal, illetve a Haegemoniával), de a „tankos stratégiák" terén is észrevétették magukat. Jelenleg egy nextgen konzolos fejlesztés mellett öt játékon dolgoznak.

Nyugaton már évek óta nagy divat egy-egy nagyobb játék bejelentésének vagy éppen későbbi kipróbálásának apropójából meghívni a szaksajtót, akik így a megjelenés előtt, első kézből egy igényesen megszervezett sajtótájékoztatón jutnak hozzá az információkhoz. Az elmúlt években ez a szokás hála istennek kishazánkban is megvetette a lábát. Sosem felejtem el a Stormregion Panzers prezentációját, amikor vonattal érkeztünk meg a vasúttörténeti múzeumba, a Midway tiszteletére rendezett bemutatót, ahol a nemzetközi szaksajtó is jelen volt és ugyanilyen emlékezetes marad a múlt hónapban megtartott Digital Reality rendezvény is, ahol a Field Ops és a War Front mellett a játékfejlesztés kulisszatitkaiba is bepillantást nyerhettem.

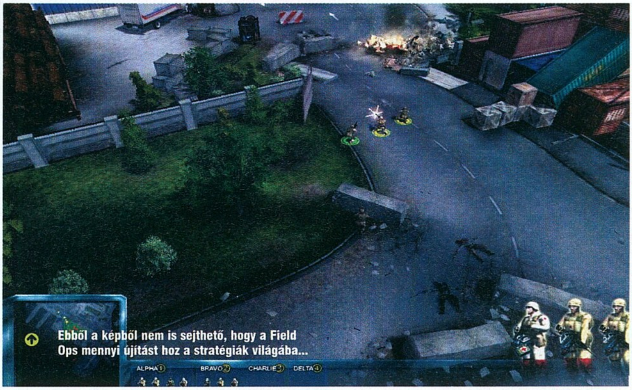
FPS VAGY RTS?

A sajtónap legnagyobb meglepetését a hihetetlen grafikai és játékmenetbeli változásokon átesett Field Ops okozta. Már a saját motorral készített bevezető animációk és a DR-től megszokott hangulatos és profi zene is levett a lábamról, nem is beszélve az intró után bemutatott játékról, ami első ránézésre egy nagyszerű FPS-nek ígérkezett. A gyönyörűen feltextúrázott részletgazda pályán a fejlesztő srác FPS-nézetben kis csapatával együtt fokozatosan nyomult be az ellenség vonalai mögé. Pontról pontra foglalta el a stratégiailag fontos területeket, ha kellett a csapat mesterlövészével, ha pedig arra volt szükség, akkor a páncélöklös nehéztüzér bőrébe bújva darálva az ellent. Csapatunk magára hagyott tagjai mindig okosan követtek minket, sosem veszélyeztették az akció kimenetelét, nem hoztak buta döntéseket, és sokszor az asszisztálásuknak köszönthetően kerültünk ki a bajból.

Akár azt is megtehetjük, hogy csak a legnagyobb küzdelmek alkalmával váltunk le akcióközelbe

A Field Ops esetében azonban az FPS játékmenet csak az érem egyik fele. A játék során ugyanis bármelyik pillanatban kizoomolhatunk klasszikus RTS-nézetbe, ahol a Command & Conquer vagy a Warcraft széria hagyományait követve adhatjuk ki az utasításainkat. Természetesen mindkét módnak megvannak a maga előnyei és hátrányai is. Belső nézetben sokkal pontosabban célozhatunk, és hatékonyabban hajthatjuk végre öngyilkos merényleteinket (a merénylő ugyanis termelhető, irányítható egység, aki a testére szerelt bombákkal pillanatok alatt megsemmisíthet egy teljes alakulatot). Ebben a módban azonban természetesen nem látjuk be a teljes játékteret, és gyakran előfordulhat, hogy míg mi megpróbáljuk távcsöves puskával leszedni az ellenség egy csapatát, addig ő egy másik brigádjával észrevétlenül kerül a hátunk mögé.

Aki még nem unja a hárombetűs rövidítéseket, az bizonyára örülni fog annak, hogy a járműveket TPS, azaz külső nézetből irányíthatjuk. Mind-három oldal rendelkezik legalább fél tucat motorizált egységgel, és ezeket is – beleértve a helikoptereket és a hajókat is – szabadon kommandírozhatjuk. A néhány órányi tapasztalat alapján már most kijelenthetjük, hogy a kiegyensúlyozás a jó úton halad, sem az akciós, sem a stratégiázós műfaj nem tűnik jelentősen erősebbnek a másiknál. Ráadásul teljesen rajtunk áll, hogy melyiket preferáljuk, akár egyik, vagy másik módot teljesen elhagyva is teljesíthetjük a küldetések nagy részét.



Ebből a képből nem is sejthető, hogy a Field Ops mennyi újítást hoz a stratégiák világába...

KEVERÉK

A különleges és új játékmenet önmagában azonban semmit sem érne. Manapság a Doom 3 és Source motoros akciójátékok idejében akaratlanul is megszoktak a játékosok egy grafikai színvonalat. A Field Ops grafikai szempontból megpróbál felnőni a nagyokhoz, ám sajnos ez maradéktalanul nem sikerülhetett neki – ez azonban ezúttal megbocsátható, hiszen itt a motornak FPS és RTS nézetben is meg kell állnia a helyét! A grafika mellett ma már elképesztő fontos a fizika és a mesterséges intelligencia szerepe is. A bemutatott alfa verzió AI tekintetében messze felülmúlta a várakozásaimat, és hála istennek ugyanezt éreztem a fizika esetében is. A külön demó pályán bemutatott fizikus motor képességei tökéletesen helytálltak. A lövések és a detonációk hatására minden Newton törvényeinek megfelelően dőlt, borult és esett darabjaira... Hihetetlenül jó érzés volt a fakerítést szétgéppuskázni, majd a mögötte megbújó, és ezzel szabad prédává vált katonákat kifüstölni.

ZÁRSZÓ

A DR az utóbbi évek némileg gyengébb játékfelhozatala után úgy látszik új sebességre kapcsolt. Az FPS és RTS módban is játszható Field Opsban sok lehetőség rejlik, amit reményeim szerint a megjelenésig ki is használnak a srácok. A War Front valószínűleg kisebb lépés lesz a DR életében, de az már most látszik, hogy ez lesz az általuk készített legjobb RTS, aminek többszereplős módja jó eséllyel pályázhat vezető szerepre az e-sportok új mezőnyében. Mi a lehető legjobbakat kívánjuk nekik!

War Front Tunning Point

A sajtótájékoztatón a Field Ops mellett bemutatott War Frontról már többször beszámoltunk a PC Guru hasábjain, ez a prezentáció azonban még így is több meglepetést tartogatott. Számomra az egyik legérdekesebb újdonságot az elfoglalható bunkerek jelentették. A felségjelzésünk alatt szolgáló állomásoknál ugyanis bármikor beválthatunk FPS-nézetbe, és ekkor manuálisan géppuskázhatjuk, ágyúzhatjuk le a bázisunk megtámadására törekvő katonákat, tankokat, repülőket. Az FPS mód nagy előnye, hogy jóval hatékonyabban és pontosabban tudjuk leszedni az ellent. Egy ránk rontó repülőrajt például manuálisan majdhogynem az utolsó gépig sikerült leszednünk. Ugyanebben az esetben, amikor a gépre bíztuk a dolgokat, az két-három repülőt simán életben hagyott. Az FPS mód hátránya a Field Opshoz hasonlóan itt az, hogy ekkor az összes egységünk „védtelen" marad, és csak abban bízhatunk, hogy az AI okosan fog cselekedni. A bemutató másik meglepetését a többszereplős játékmód okozta, hisz ilyen pergős, akciódús RTS-t ritkán lát az ember, látszik, hogy erre igencsak odafigyeltek!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		SIKER LEHET

A kipróbált demó alapján igencsak ígéretesnek tűnik a Field Ops, mind egyedül játszva, mind pedig multiban irtva a többieket. Az FPS-RTS keverés komoly trend lehet a jövőben, ez pedig sok jót vetít a Digital Reality elé.

PRO: A különleges koktél jól működik, a két stílus keverését tökéletesen oldották meg

KONTRA: 2007-ben ez a grafika talán néhány embernek kicsit kevés lesz.

2007. I.

GTR 2

FIA GT RACING GAME

irta · GregS

fejlesztő > **SimBin** kiadó > **10Tackle** web > **www.gtr-game.com**

A hobbifejlesztőkből kinőtt, jelenleg negyven alkalmazottat magáénak tudó svéd SimBin az F1 Challange-hez elkészített egyik legjobb moddal tűnt ki az amatőr fejlesztők közül: a GTR 2002 valójában egyfajta előfutára volt a fiúk 2004-es igazi bemutatkozójának. A FIA GT Racing szinte üstökösként csapódott be a szimulátorok világába, lemosva minden más próbálkozást a GP Legends óta.

Néhány év agónia után, mikor jószerivel csak az új Need for Speed részek hoztak felüdülést a benzingőzt monitor előtt élvezni kívánók számára, 2006-ra végre teljesen magához tért a játékpiac ezen szegmense. Pár számmal ezelőtti összefoglalónkban kerek egy tucat igen ígéretes autós játékot gyűjtöttünk össze, melyek közül az időközben megjelentek rendre beváltották csaknem minden beléjük vetett reményünket. De vajon lehet-e a Toca 3-nál változatosabb, szimulátorközelibb élményt létrehozni erre a hardvergenerációra? A harmincöt teljesen eltérő járműosztályt és a precíz vezetési modellt felülmúlni valóban nem könnyű feladat, de hát kinek lenne nagyobb esélye erre, mint a svéd SimBin csapatának, akik 2004 végén a semmiből előtörve egyszer már lehengerelték a teljes szimulátor rajongó közönséget.

FOLYTATNI A TÖKÉLETEST?

A lassan két éves GTR-t annak idején egyöntetűen közel tökéletesnek ítélte az egész szaksajtó. Tasnádi Zoli volt cikkíró társam – rajongói az újság hasábjai helyett egy ideje a sporttévé autós közvetítések során hallgathatják – egészen addig jutott a végső konzekvencia levonása során, hogy változtatni ugyan lehet még a későbbiekben is, de ennél jobban gyakorlatilag már nem lehet szimulálni a túraautó bajnokságot. Valószínűleg ezt vonták le művükből a simbines fiúk is, így ahelyett, hogy jelentősen kibővítenék, megváltoztatnák a bevált formulát, inkább az apróbb dolgokban próbálják tovább tökéletesíteni portékájukat.

Talán a rendszámtábla helyére még elférne egy kisebb reklám...

A z 1997-ben elindult FIA GT bajnokság négy évadjában is szerepelt a Hungaroring állomásként, de sajnos főleg az alacsony nézőszám miatt ezután máshová helyezték át a magyar helyszínt.

info

A grafikus motor ugyan stílusában nagyon hasonlít az előző részéhez, az alapoktól átdolgozták az egészet, így ezúttal az elvárható poligonszám-növekedés és textúraélesség-fokozás mellett a játék teljes DirectX 9 támogatással bír, melynek következtében jó néhány új shader effekttel bővül tovább a grafikus repertoár. Ezek is segítenek annak megvalósításában, hogy az időjárás megjelenítése ezúttal még valósághűbb legyen, a törésmodell pedig még tovább finomodjon: az ígéretek szerint csaknem minden csavar külön amortizálható lesz verdánkról, sőt még festékkopás is lesz. Mindezek a játékmenetre is erőteljes kihatással lesznek: a dinamikus időjárás meghatározó jelentőséggel bír majd a vezetési technikára is. A féktávok megnőnek, autónk érezhetően csúszni fog az enyhe vízfelületen, ahogy eláll az eső, a pálya lassan elkezd felszáradni – természetesen annak is függvényében, hogy a kocsik milyen íveket használnak –, majd pár perc múlva lehet hogy már a tűző napsütéstől fogunk hunyorogni a kormány mögött.

Némileg a nagyközönség felé szeretnének nyitni a mindenre kiterjedő vezetésoktató móddal, ahol az alapoktól a legfifikásabb trükkökig kitanulhatjuk a FIA autók vezetésének csínjátbínját. Ugyan nem hangsúlyozzák, de az új Toca résszel ellentétben nem lesz külön arcade és szimulátor mód, a nagyközönség kedvéért inkább valamelyest visszavesznek a tökéletes élethűségből, és inkább a mesterséges intelligencia szintjét állíthatjuk majd be.

SZÁMOK BŰVÖLETÉBEN

A számokat továbbnövelték az előző rész óta: ezúttal is teljesen licencelt tartalommal találkozhatunk, de immár több mint száznegyven autó volánja mögé pattanhatunk be, és közel harminc – jelenlegi és régebbi – pályán tehetjük próbára vezetési képességeinket. Új játékmódként sajnos csak a 24 órás versenyek bevezetését említhetjük meg, bár ennek pontos megvalósításáról egyelőre hallgatnak a fiúk, csak annyit hajtogatnak, hogy sokkal jobb és precízebb lesz, mint az erre specializálódott Le Mans 24 Hourban volt.

Az irányítás és valósághűség keretében is maradtak a már bevált formulánál: természetesen igen erős kormány- és force feedback támogatást élvezhetünk és érezhetünk majd, megmarad a belső nézet, amiben akár forgolódhatunk is, sőt a full-extrás élményre vágyóknak nem lesz felesleges beszerezniük még két monitort is (meg valami extrém videokártyát), hogy teljes látképet kapjanak környezetükről minden pillanatban. A benzingőzre annyit nem áldozókra is gondol ezúttal a SimBin: kiforrottabb billentyűzetes irányítást ígérnek, sőt aki úgy érzi, hogy az neki jó, egérrel is kormányozhat –, bár ez utóbbi lehetőség erősen a joystickbeszerzés előtti egérgyilkos X-Wing korszakot juttatja eszünkbe.

ÚJJÁSZÜLETŐ MEGVÁLTÓ?

Mindenből kicsit több, minden kicsit továbbjavítva: egy csaknem tökéletes játék folytatása esetén ugyan ez nem fog olyan lehengerlően hatni, mint történt azt a GTR 1-nél két évvel ezelőtt, de biztos, hogy a szimulátor kedvelők ezúttal is maradéktalanul elégedettek lesznek, és hasonlóan az első részhez, igen komoly internetes közösség is fog köré kialakulni. Csak győzzük kivárni az augusztus környéki megjelenést.

A grafikára egy rossz szavunk sem lehet!

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	80%
VÁRHATÓ SIKER	BOMBASIKER

Tulajdonképpen az első részt kapjuk meg megint, csak éppen kicsit kibővített formában. Ez persze nem egy rossz dolog, főleg a multi lesz jó, de azért ennél talán jobban is megerőltethették volna magukat a fejlesztők...

PRO: Új grafikus motor, továbbfejlesztett törésmodell és időjárás, 32 fős internetes játék - mi kell még?

KONTRA: Lényegi újításokban szűkölködik és azért más autótipusokat is nagyon szívesen kipróbálnánk.

2006. III.

fejlesztő > Traveller's Tales kiadó > LucasArts web > www.legostarwars2.com

írta · Nightbagoly

LEGO STAR WARS II
THE ORIGINAL TRILOGY

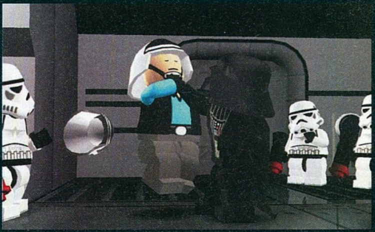
Valahol, egy messzi-messzi galaxisban élt egy ember, akit úgy hívtak, George Walton Lucas Jr. Ez az ember dacból, amiért nem engedték neki megrendezni a Flash Gordon kalandjait feldolgozó filmet, létrehozott egy saját univerzumot, amely a végtelen világűrben játszódott, amelyben a jó nagyon jó, a gonosz pedig nagyon gonosz, és természetesen a végén mindenki megkapja, ami jár neki. A Star Wars óta Lucasnak volt néhány hatalmas húzása, ám így is kellemes sápot húz a Star Warsos játékokból. Így aztán valószínűleg kellemetlenül érintette, amikor kiderült, hogy a Lego Star Wars – melynek kiadói szerepéről a LucasArts azért mondott le, mert a vezetőség szerint ebben nincsenek lehetőségek – a tavalyi év tizedik legnagyobb példányszámban eladott játéka lett. Amikor beérkeztek az eladási adatok, az említett vezetőség könyörtelenül visszavette a jogokat a hirtelen meggazdagodásán meglepődött Eidostól, és most már ők korbácsolják a folytatás fejlesztőit.

A MÁSODIK TRILÓGIA

Miben rejlett a Lego Star Wars sikere? A játékmenet egyszerű volt, a grafika a háttérbe szorult, mégis sokan azt állítják, ez volt az első olyan adaptáció, amelynek csont nélkül sikerült átadnia a Csillagok Háborúja filmek hangulatát. A program a gyerekeket, és a felnőtteket is a monitor elé szögezte, és – miután a nehézsége nem volt túl veszélyes – mind a kettő korosztályt le is

A játékban, csakúgy, mint az eredeti moziverzióban, Han fog először lőni

Ez ám a játék: a Halálcsillagot kétszer is felrobbanthatjuk benne!



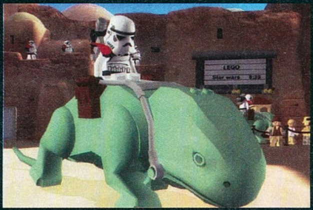
Több, mint hatmillió nyelven beszél, de annyi esze sincs, mint egy ewoknak...

kötötte, egészen addig, amíg véget nem ért. Feladatunk az volt, hogy átvágjuk magunkat a Star Wars filmek első három epizódján, fénykardozzunk, hősködjünk, gyönyörködjünk a legóból épített világ szépségén, és szórakozzunk, kötetlenül és idegeskedés nélkül.

A folytatás nem nyúl az alapokhoz, ilyen tekintetben minden marad a régi, kizárólag egy apróság változott meg: az új epizódok helyett a régiek világában barangolhatunk kedvünkre. Qui-gonn helyett Obi-wan, Padmé helyett Leia, Anakin helyett Luke veszi át a főszereplői feladatokat. A pályák továbbra is elég rövidek, ám rendkívül

Az eredeti trilógia DVD-n

Sokunknak valószínűleg szinte egy egész polcnyi Star Wars videóanyaga van: az eredeti, hangalámondásos agyonmásolt VHS-től a '97-es Special Editionön át a tavalyelőtti DVD-kiadásig bezárólag. Lehet felkészülni, mert idén szeptember 12-től kapható lesz egy új verzió, méghozzá egy hatlemezes DVD-kiadás formájában. Ebben az eredeti trilógia mindhárom része két-két verzióban szerepel majd, a 2004-es, illetve az eredeti(nek mondott, de valójában az 1993-as Laserdisc verzión alapuló) változatban. Ez persze csak a jéghegy csúcsa, hiszen jövőre, a Star Wars harmincadik születésnapján minden bizonnyal érkezik néhány díszdobozos verzió, a legdurvább a pletykák szerint már nem is DVD, hanem Blu-ray formában.



akciódúsak lesznek, de persze a fejtörőket, a kooperatív mókázást sem hagyták el.

ISMERŐS KÜZDELMEK

A főbb újítások természetesen a környezet megváltozásából adódnak: bár ez ugyanaz a távoli galaxis, ám az elmúlt évtizedekben sokkal inkább hozzánk nőtt mondjuk a Tatooine és a Hoth, mint mondjuk a Kamino vagy a Mustafar. Természetesen az eredeti trilógia minden fontos helyszínét bejárhatjuk majd, legyen szó birodalmi csillagrombolók fedélzetéről, minden bolygóról az Endortól a Dagobah-ig, esetleg a Halálcsillagról. A legtöbb helyszínen természetesen egy-három társunkkal együtt mászkálhatunk, ugrándozhatunk, és harcolhatunk, de megmaradnak a járművezetős részek is. Sőt mi az, hogy megmaradnak?! – vélhetően ezek lesznek az Original Trilogy legkirályabb jelenetei, hiszen az első rész előre meghatározott úton közlekedő masinái helyett egy határozott huszárvágással irányítható gépeket adnak alánk. Az apró endori suhanóktól a böhöm lépegetőkön át a trilógiában látott összes repülő alkalmatosságig mindenféle közlekedési eszköz pilótafülkéjében elhelyezkedhetünk (a gépeket egyébként módosíthatjuk, színezhetjük is). A készítők nem hagyták el a tömegjelenetekkel kecsegtető hatalmas ütközeteket sem, így aztán az ígéretek szerint megjárhatjuk a két Halálcsillag két ostromát, valamint a Hoth-i ütközet jeges poklát is – persze csak szolidan, vidáman küzdve a gonoszok ellen.

Az akció esetleges vadságát azzal is igyekeznek elleplezni, hogy a világ sokkal inkább fog hasonlítani egy igazi Lego-építményre, mint az első rész. A pályák nagy részén – és nem is csak a belső tereknél – szemügyre vehetjük a kockák illesztéseit, és az összes gépezet is úgy lesz összerakva, mint boltban kapható Lego-megfelelőik. Sőt, hogy tovább erősítsék a Lego-vonalat, a multiplayer kalandozásokra készülve a már megnyitott hősök alkatrészeit kombinálva saját Star Wars abominációkat hozhatunk létre – a Yoda fejű, Leia hajkoronájú, Csubakka testű figura Vader csizmájában azt hiszem, minden rajongó fantáziáját beindítja majd... A karakterek egyébként nem csak kinézetükben és fegyverzetükben lesznek eltérőek, mindenkinek lesz egy saját speciális képessége is. Vader Erővel fojtogat, Han vetődve lövöldözik lézerstukkeréval, Csubi kezeket tépked, Leia pedig keményen felpofozza azt, aki nem tetszik neki.

EGYÜTT A CSAPAT!

Persze nem is lenne Lego Star Wars, ha a többjátékos örömök kimaradnának a repertoárból. Aki arra vágyik, hogy fénykarddal felprédálja Darth Vadert, az csalódni fog, mert – akár csak az első részben – itt is a vállvetve való küzdelmet helyezik előtérbe az esztelen mészárlás helyett. Az előző felvonással ellentétben itt akár négyen is apríthatjuk majd a ránk törő ellenfeleket, és izgulhatjuk végig a csatákat. Ehhez egyébként kicsit felturbózták a kamerát, illetve a nehézséget – ha pikk-pakk lezúzunk néhány pályát, a gépe durván bekeményít. Ha pedig a küldetések sikerülnek, rengeteg új extrát kapunk kézhez: fegyvereket, karaktereket, építőkockákat.

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK	60%
VÁRHATÓ SIKER	BOMBASIKER

Valószínűleg ugyanolyan bájos és népszerű lesz, mint elődje, ugyanakkor minden jel arra mutat, hogy némileg összetettebb, felnőttesebb játék készül, vagyis az idősebb, KOTOR-on és Jedi Knighton nevelkedettek is el lesznek vele.

PRO: Ugyanaz a kajla, szórakoztató játék, csak sokkal jobb kivitelezéssel, rengeteg apró fejlesztéssel

KONTRA: Nem lesz online együttműködésre lehetőség, és az ewokokat továbbra sem lehet kinyírni

2006. IV.

no. 2 PC GURU

írta · Tika

Heroes of Annihilated empires

GSC GAME WORLD

Minden idők legfantáziadúsabb játékcíme!

fejlesztő > **gsc game world** kiadó > **cdv** web > **www.heroesofae.com**

írta · Tika

Az ukrán fejlesztőcsapat neve mostanság sokat forog közszájon a Stalker kapcsán, és némi szkepticizmussal azt is kijelenthetjük, hogy a kezdeti, lelkes ötleteik néha úgy olvadnak el, mint a tavaszi hó. Persze letettek már néhány izmos alkotást az asztalra, így nekik köszönhető például a Cossacks-széria is.

Repül a nehéz kő, ki tudja melyik elf fején áll meg...

Képzelj el egy világot, ahol a tolkieni fantázia teljesen elszabadult, orkok, tündék, gnómok, élőhalottak mészárolják egymást hatalmas, epikus csatákban. A háború szabdalta földből hihetetlen képességekkel megáldott hősök emelkednek ki. A mágia hatalma itt végtelen. És akkor, bumm. A sárkányok világában hirtelen egy tank tűnik fel, majd sugárhajtású vadászrepülőgépek húznak át az égen. Nem tudni, hogy miként történt, de a képzelet és a valóság határmezsgyéjén rés keletkezett – és hogy mi sül ki ebből számunkra? Nem más, mint egy fantasy RPG-RTS mix, amely éppúgy felkínálja a szerepjátékok egyetlen hősre kihegyezett varázsolgatós-hentelős élményét, mint a valós idejű stratégiák bázisépítős, sereggyűjtős elemeit. A WarCraft 3, vagy a Spellforce ékes bizonyítékául szolgál, hogy a két műfaj keveredéséből igencsak ütős alkotások születhetnek, ám a cím, és a fejlesztők szavai arról árulkodnak, hogy az alkotás egyfajta tisztelgés lenne a Heroes of Might and Magic előtt, ami marketingről lefordítva azt jelenti, hogy az említett mű elemeit nyúlták le/ültették át valós idejű környezetbe. Hőseink tehát vándorolnak, fejlődnek, varázslatokat gyűjtenek, és sereget építenek, hogy végül a legbivalyabb megoldja azt a népmesei homályt, hogy mi a frászt keresnek a tankok Aquador világában...

info

Noha egy faj még mindig titkos, nemrég kiderült, hogy a harmadik irányítható kompánia a trilógia első részében a Jég Népe nevet viseli.

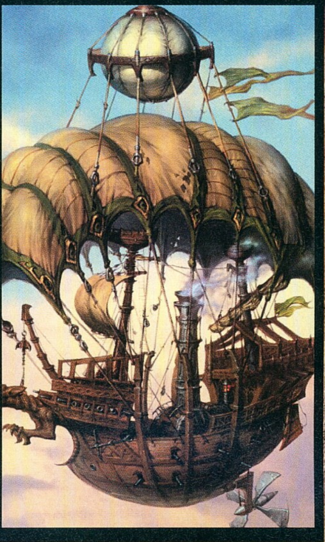
A STALKER KISTESTVÉRE

A GSC nem titkolt szándéka egy trilógia alapjainak megteremtése, és a Heroes of Annihilated Empires, mint első epizód lenne ennek a műnek az alapköve. Úgy tűnik semmit nem akartak a véletlenre bízni, mert a 2005-ös Eurocon legjobb szerzőjének választott Ilya Novakot kérték fel a forgatókönyv megírására. Vélhetően szintén a későbbi részek népszerűsítésének célzatával tették publikussá a bétaverziót is. Hozzáteszem a legnagyobb média-visszhangot kiváltó esemény mégis az volt, amikor a Stalker fejlesztői

Heroes of Annihilated empires

közül néhány grafikust áthelyeztek a HoAE-hoz..., hiába no, Csernobil még mindig jobban „sugárzik".

Így nem csoda, ha a letűnt birodalmak hősei csak amolyan mostohagyermekek voltak a sajtó szemében, pedig van néhány figyelemreméltó erényük. Először is, beszéljenek a számok. Négy fő frakció lesz, ebből már az élőhalottakat, és a tündéket fix egyesre vehetjük – ők lesznek egyébként az első rész központi figurái –, emellett tizenkét úgy-ahogy semleges fajra is számíthatunk. Utóbbiak közül az orkokat emelték ki a fejlesztők, és ígéretesesen hangzik, hogy nem bandázó, elszórt lényeket emlegetnek, hanem apró, komplex településekbe ágyazott aktív szereplőket. Yevgen Grigorovics szerint (ő felügyeli a HoAE brigád munkálatait) a semleges fajokat úgymond felhasználhatjuk, persze pusztíthatjuk is, de szövetségesként értékesebbek lesznek. A száz különböző egység, és a több mint 150 eltérő épület alkotta birodalmat átjárja a varázslat, a sámánok, druidák, mágusok legalább száz igét ismernek, miközben a



hűlt tetemei mellett elméletileg összesen 50 különböző varázslap lett elrejtve, többnyire gyógyító, idéző és támadóvarázslatokat ígérve, de akadnak olyan csemegék is, mint az élőhalottak nekromanta bűbájai. Elhant egyébként az íjához kapcsolódó lapokat kapott, és pánikkeltő varázs van a tarsolyában, sőt megidézheti az Erdők népét egy rövid időre, vagy fát ültethet, amely körül begyógyulnak katonái sebei.

A vándorlás során semleges fajokkal éppúgy találkozunk, mint az egyes elágazásokat védő mitikus, értelemszerűen erősen feltápolt lényekkel. Az élőhalott seregek eközben bizarr, kék hullámokban törnek ránk, amelyeket az AI által vezé-

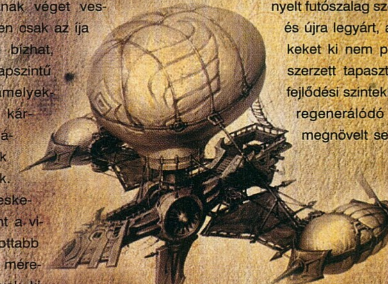
A léghajók igen fontos szerephez jutnak majd a történetben

Az ent és az óriáspatkány miatt itt az élőkre fogadnánk

tizenkét hős maga is még vagy félszáz durvábbnál durvább mágiára pazarolhatja a mannakészletét.

EPISODE ONE

Az első rész a nem túl eredeti „jó kontra gonosz" sablonnal indít. A fáma szerint élőhalott ragály terjed az Erdők népének földjén, mikor egy fiatal tünde, Elhant elindul, hogy a zörgő csontú skeletonok, és egyéb borzadályok garázdálkodásának véget vessen. Kezdetben csak az íja segítségében bízhat, és néhány alapszintű mágiában, amelyekhez később kártyák formájában gyűjthetők be továbbiak. Részint kereskedőknél, részint a vidék legeldugottabb zugain, avagy méretesebb szörnyek ki-



nyelt futószalag szép nagy adagokban újra és újra legyárt, amíg csak a közeli fészkeket ki nem pucoljuk. A harc közben szerzett tapasztalati pontokat karakterfejlődési szintekbe ölhetjük, gyorsabban regenerálódó manna, életpontok, megnövelt sebzés, gyorsaság és hasonló tulajdonságok fejleszthetők egy egyszerűen kezelhető rendszerben. A hős, akárcsak a

Szinte fáj, amikor ilyen gyönyörű tájakat kell feldúlni néhány száz élőhalottal. Szinte...

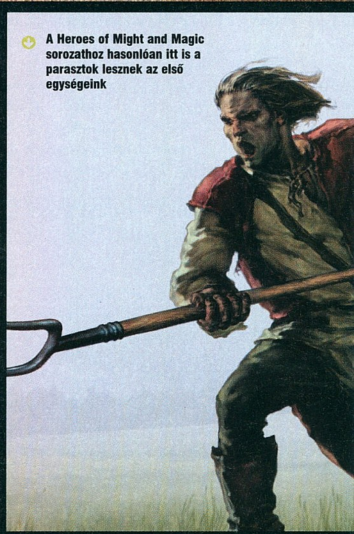
Heroes of Might and Magic-ben, lépten-nyomon belebotlik olyan építményekbe, szent helyekbe, amelyek egyrészt mágikus tárgyakat, fegyvereket, löttyöket kínálnak (150 különféle mágikus tárgy lesz szétszórva), vagy valamely alaptulajdonságát erősítik. A túlerő persze előbb-utóbb eléri azt a szintet, amikor egy magányos harcos már csupán apró sziklának tűnik a képernyőt elsötétítő horda tengerében. Na ilyenkor néhány jó tündér máris lerakhatja egy elf bázis alapjait, és rátérhetünk az RTS szálra.

A Warcrafthoz hasonlóan nyersanyagokat – ételt, fát, ásványokat – gyűjthetsz, kiképzőhelyeket hozhatsz létre, és védelmi berendezéseket, például tornyokat emelhetsz. A populáció mérete jellemzően több százas nagyságrendűre duzzasztható, miközben a harcosok felszerelései továbbfejleszthetők. A gyártás tempója kifejezetten gyors, gyakorlatilag mire elvásik a kalandozó sereg, a bázison máris kinevelheted a következő, még méretesebb generációt...

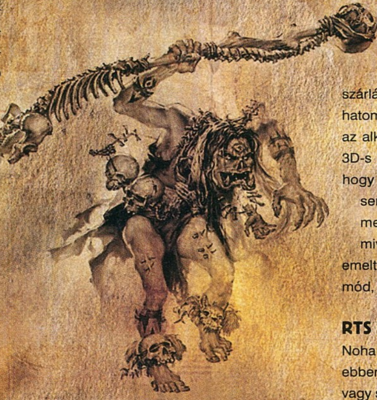
DIMENZIÓK HARCA...

Mivel a Cossaks 2 alaposan felspécizett motorját használja a HoAE, és ezért fordulhat elő, hogy 2D-s elemeket éppúgy találunk benne, mint 3D-seket. A töltelékhad, az olcsón gyártható alapegységek így csupán lapos sprite-okból épülnek fel, és csak a hősök, valamint a drágább közelharcra, mágiára specializálódott egységek, illetve az egyedi szörnypéldányok, mondjuk a sárkányok és trollok állnak poligonokból. A technológiának köszönhető, hogy akár 4-500 lény vagdalkozása is kitöltheti a képernyőt, miközben gyengébb konfiguráció-

kon is meglepően jól fut a játék. Az épületek szépek, a világ kellően részletes és színes ahhoz, hogy megteremtse az atmoszférát, ám ez a sprite-poligon keverés nem csak a fantasy-ban idézi a letűnt korokat, mert bizony, mint alkalmazott technológia sem éppen mai. Néhány esetben ez a játékmenetet is veszélyezteti, például a „dolgozók” kiválasztásánál elég körülményes a néhány pixelnyi begyűjtőt eltalálni az egérrel. Ugyanakkor a seregeknél eszünkbe sem jut individuális parancsokat kiadni, hisz az AI szépen formációkba simítja a különböző típusú egységeket, miközben még arra is tekintettel van, hogy a közelharciak kerüljenek előre. Az egységek



A Heroes of Might and Magic sorozathoz hasonlóan itt is a parasztok lesznek az első egységeink



animáltsága jó, de a sprite-bázisúak miatt állandó a zsúfoltság, persze az elsütött, terültre ható mágiáknál ez így lényegesen komolyabb tömegmészárlásokat vetít elénk. Azt már előre megjósolhatom, hogy nem a látványért fogjuk kedvelni az alkotást, hisz ma már egy komoly, teljesen 3D-s grafikai motor alapkövetelmény kellene, hogy legyen, és a kameraállásokkal sem sikerült maradéktalanul megbékélni a bétában, de mivel a hivatalos honlapon kiemelten szerepel a „free camera” mód, így elhiszem, hogy lesz ilyen is.

RTS VAGY RPG?

Noha a fejlesztők szívesen hangoztatják, hogy ebben az alkotásban bármelyik – szerepjáték vagy stratégia – szálon elindulhatunk, de az már

Heroes of Annihilated empires

nyilvánvaló, hogy hiába a hősök kataklizma-szintű pusztító mágiái, a manakészlet, és az AI által termelt egységek közti párhuzamban a túlerő lesz végül a győztes. Az alapegységek, mint például az elf íjász vagy a lándzsás, de ugyanígy az élőhalott csoszogók is inkább csak a látvány felé billentik a mérleg nyelvét, mert harci értékük, főleg a hősökhöz mérten, meglepően csekély. Nyilvánvaló, hogy csupán azt a képzetet erősítik, miszerint komoly, nagy létszámú seregek mellett, avagy éppen ellen tusakodunk. A kentaurok, unikornisok, de ugyanígy a méretükről messziről felismerhető, és értelemszerűen drágább egységek tartósabban is felhasználhatók, ám velük meg az élmény kevesebb.

hiánya jellemzi, továbbá olyan építési alapelemek maradtak ki, mint például a falak felhúzása. Az AI sem ismeri még a gyenge pontok feltérképezését, noha a véglegesben már bizony keres-

Az élőhalott tornasor élén minden bizonnyal egy lich áll

info

A trilógiának készülő sorozat második részében új fajokat irányíthatunk, a harmadik pedig más stílust is vált, a tervek szerint az egy online RPG lesz

A béta pályáján akadnak ugyan szerepjáték elemek, viszont közel sem olyan mértékben és szabadságban, mint azt a GSC eredetileg kiplakátolta. Így például lemászhattam egy kazamatába, de őbarlangsága amúgy is bele volt ágyazva a lineáris történetbe, és a küldetések is inkább a „kentaur testvéreid bajban vannak" mértékű kidolgozottsággal bírnak, és gyakorlatilag két percnyi henteléssel letudhatóak. A párbeszédpanel hiánya azt is felfedte, hogy a nagy dumálások ideje sem jött még el.

ANNIHILATED!?

A bétára alapozott találgatásokat megelőzendő, felhívnám mindenki figyelmét, hogy komoly megszorítások vannak a korai verzióban, így a flották, vagy a szárnyas, repülő-egységek teljes

ni fogja, és könyörtelenül ki is használja azokat. Emellett komolyabb manővereket mutatnak be a seregei, mint a jelenlegi oroszos „mindentbele", sőt bázisokat épít, önállóan is terjeszkedik, tehát igyekszik keményen kiaknázni a területi előnyöket. Persze egyetlen pálya alapján nehéz ítélkezni, és a Heroes of Might and Magic hőseinek vándorlását idéző történet, no meg a WarCraft 3-ból kiollózott egynéhány elem, egy kis ukrán ízesítéssel, akár még ízes falat is lehet. A nagy kérdés az, hogy a leginkább különös világával kitűnő játék képes lesz-e megfogni azokat, akik ma leginkább a Supreme Commander mindent elsöprő csatáira, netán a Company of Heroes végtelen taktikázásaira várnak...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK		80%
VÁRHATÓ SIKER		TALÁN JÓ LESZ

Sajnos fennáll annak a lehetősége, hogy az „alacsony költségvetésű" sprite-grafikát nehezen tolerálja a mostanság inkább technikai csodákra kiéhezett közönség. Aztán ott van még a fura sztori is...

PRO:
A központi hős az akár csatákat eldöntő mágiáival, karakterfejlődéssel igen jó ötletnek tűnik...

KONTRA:
A látványvilág csak a középszerű jelzőt birtokolhatja, és azokat a tankokat sem igazán értjük...

2006. III.

írta · *Jatfield*

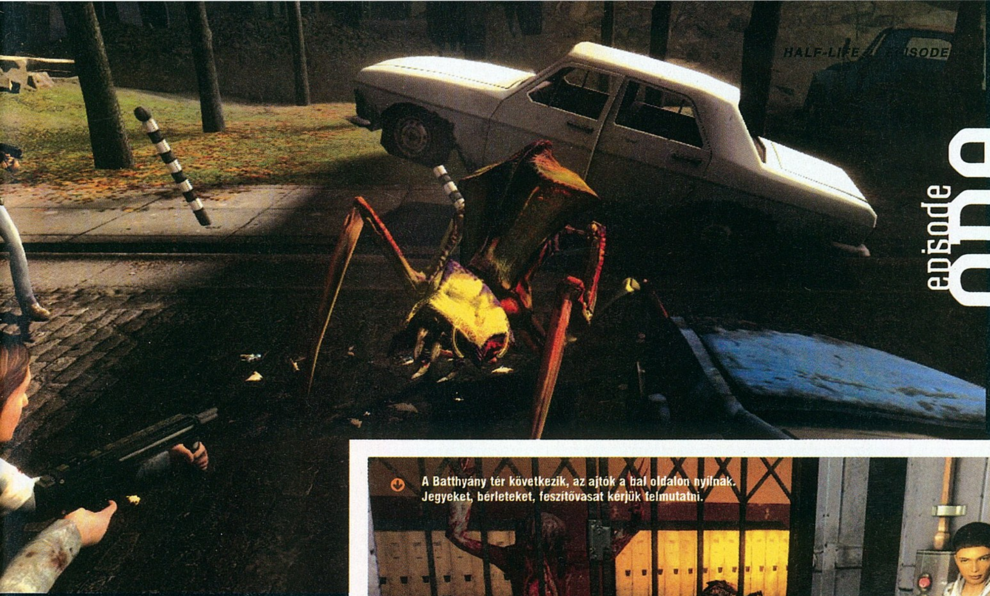
half-life 2: episode one

Az idén tíz éves Valve-ot senkinek sem kell bemutatni. 1998-ban levették a lábáról az egész játékostársadalmat, a toplistákon azóta is újra és újra felbukkanó Half-Life-fal, és ezt a folytatással képesek voltak megismételni. Mégsem támaszkodnak pusztán játékaik sikerére, digitális terjesztési rendszerük, a Steam csillaga megjelenése óta felfelé ível, és a HL2-höz készített Source motorjuk is lassú térhódításba kezdett.

VALVE

Gordon Freeman reloaded, avagy nem a méret a lényeg?

fejlesztő > *Valve* kiadó > *EA / Valve* web > *epl.half-life2.com*



episode one

A Batthyány tér következik, az ajtók a bal oldalon nyílnak. Jegyeket, bérleteket, feszítővasat kérjük felmutatni.

City 17-ben egyre rosszabb a közbiztonság, ez így az önkormányzati választások előtt nem jó jel...

Némi zavarodottságot kelthet – az én fejemben mindenképpen –, hogy az utóbbi hetekben adott nyilatkozatokban a fejlesztők kijelentették, hogy az Episode One-t és a majdan megjelenő további két epizódot nem egyszerű kiegészítőnek, hanem egyenesen folytatásnak szánja a Valve. Az állandó béták korszaka ugyan még nem köszöntött be a játékok világában, de úgy látszik, az egyébként sok más téren jó érzékkel úttörő szerepet vállaló fejlesztőcsapat nagyon is komolyan gondolja a részekben való terjesztést, mint a hosszú évekig tartó, drága és kétséges kimenetelű, nagyszabású fejlesztések alternatíváját. A múlt hónapban tesztelt Sin Episodes szereplése felemásra sikeredett, most azonban itt az újabb lehetőség, hogy az FPS műfaj szerelmeseinek torkán lecsusszantsák a mézbe mártogatott falatot.

GORDON FUTÁSA

Kérdés, hogy így mennyi az, amit várhatunk? Másfél év telt el a második rész megjelenése óta, tehát radikális változást nem érdemes várnunk sem grafikában, sem játékmenetben – de akkor miért tartják olyan fontosnak, hogy harmadik részként tekintsünk az epizódokra? Várhatunk-e új helyszíneket, fegyvereket, szereplőket, ne adj' isten, főszereplőt? Befejeződik a történet, és fény derül minden titokra a Combine megszállókkal és a főhős rejtélyes munkáltatójával, G-Mannel kapcsolatban? Azok számára, akik már rápillantottak az értékelődobozra, meglepő lehet, de az ilyen és ehhez hasonló kérdésekre a válasz legfeljebb egy „talán" vagy „is-is", de többnyire nemleges. Ahhoz képest, hogy a Half-Life 3-ról beszélünk, meglepően fukarul bántak az eget rengető újdonságokkal.

Különösebb aggodalomra persze nincs ok, hiszen éppen elég függőben maradt kérdés van, amit nem lehetett megkerülni a folytatásban. Az előző rész végén hősünk legyőzte ugyan ex-kollegáját, és az idegenek földi helytartóját, Dr. Breent, de a játék végén G-Man ismét magával

Audio-kommentár

A Lost Coastban debütáló kommentárok sikeresnek bizonyultak, így vissza is térnek, természetesen még nagyobb, szebb és jobb formában. Aki tudni szeretné, hogyan és mennyire manipulálnak bennünket a fejlesztők, és mennyi olyan dolog léte és viselkedése mögött áll tudatos szándék a játékban, amiről nem is gondolná az ember; vagy választ szeretne kapni néhány olyan kérdésre, amit eszébe se jutott volna feltenni (mint például hogy melyik kelet-európai ország egészségügyi intézményei ihlették a kórházas pályát), esetleg új ízt akar csempészni a játékba, bátran vesse bele magát a több mint száz hangfelvétellel teletűzdelt kommentár módba. Nem fogja megbánni!

ragadta Freemant, hogy titokzatos kényét-kedvét szolgálja. Ám nemcsak Gordon kénytelen konstatálni, hogy cseberből vederbe került: Eli Vance vonzó és harcias lánya, Alyx is szorongatott helyzetben találja magát, amikor a Breen menekítését szolgáló Combine gépezet megsemmisülése közvetlenül fenyegeti életét. Az Episode One rögtön itt veszi fel a fonalat, hogy aztán máris alaposan összegubancolja. Úgy néz ki, az első részből még a főellenség rabszolgájaként ellenünk tevékenykedő, majd a folytatásban az emberek, de főleg a lázadók és hősünk legjobb barátjaként megismert villámszóró Vortigauntok tartogatnak egy-két meglepetést nemcsak számunkra, de hősünk öltönyös megbízójának is. Egy rövid, látomásszerű jelenetet követően nekik köszönhetően nem sztázisban, hanem egy nagy halom törmelék alatt töltjük a játék első pillanatait, ahonnan régi ismerősünk, Alyx robotja, Dog szabadít ki. Még magunkat leporolni sem marad időnk, máris vázolják előttünk az elkövetkező –vérmérséklettől függően – 3-4 óra alatt teljesíthető feladatunkat: bejutni a megsemmisülni készülő citadellába, lehűteni a magot, ezzel időt adva lázadó elvtársainknak a város elhagyására, majd róluk példát véve nyakunkba szedni a lábunkat és meg sem állni az Episode 2-ig.

Az udvariasság alapvető normái tiltják, hogy beleavatkozzunk Alyx magánbeszélgetésébe a randa ízeltlábúval...

Ezt miért éppen Antlionnak nevezték el? Hangyának még csak-csak, na de oroszlán?

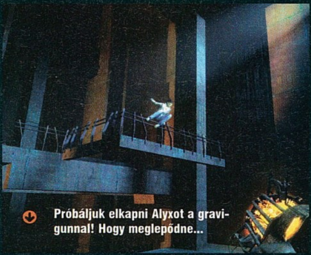
EGYJÁTÉKOS CO-OP

Mondanom sem kell, a dolgok még ennyire sem fognak egyszerűen menni, ám akad társunk a bajban, még ha Dogtól néhány rövid, de annál szórakoztatóbb jelenetet követően el is kell búcsúznunk. Alyx az egész játék során végigkísér, és bőven pótol akár egy egész felkelő osztagot is (különösen az előző részben megismert, folyosón tömörülő, hülyeségeket ordítozó fajtából). Természetesen viszontlátjuk az összes régi ismerőst is, de egy-két emlékezetes pillanattól eltekintve (mint amikor Barney átnyújtja a Szent Pajszert, helyreállítva a világ rendjét, és betöltve a szívünkben tátongó űrt, vagy amikor Kleiner azonnali szaporodásra szólítja fel a megsemmisülés határán álló ide-

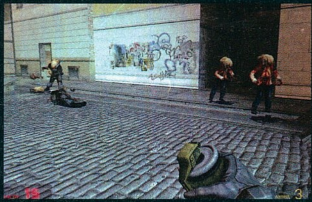
Grath másvélemény

Sasával együtt játszottuk végig az Episode One-t, és egyszerűen nem értem, hogy neki miért tetszett. Igaz, hangulatos az első tíz perc, Alyxnak van két vicces beszólása, a grafika pedig még ma is elmegy, de itt nagyjából vége is a pozitívumoknak. A beígért sztorizgatás, az alapjáték eseményeinek megmagyarázása elmaradt, a végső csatát leszámítva dögunalom az egész, az egyetlen új dolog, a bogarak fészkeinek eltorlaszolása autókkal pedig inkább idegesítő, mint mókás. Nincs egy új karakter, fegyver, nincsenek vezetős részek, a pályák teljesen jellegtelenek, és még a fizikát használó fejtörők is fantáziátlanok. Hogy ezen a négy órás felejthető kiegészítőn mi készült másfél évig, azt nem tudom megérteni – mint ahogy azt sem, hogy az első Half-Life zseniális Opposing Force és Blue Shift kiegészítői után hogy képes valaki ezt jó expanziónak nevezni...

72%


Próbáljuk elkapni Alyxot a gravigunnal! Hogy meglepődne...

Túl sokat WoW-ozunk, ha itt megálltunk gondolkodni, hogy kerültek ide a bogarak Silithusból?



gen torony tövében vacogó túlélőket), szinte teljesen a háttérbe szorulnak.

Alyx kibontakozásához szükség is van a helyre, hiszen nem egyszerű és hétköznapi szárnysegédet kapunk személyében. Panaszra semmi okunk nem lehet harci tevékenységét illetően sem, példás önfeláldozással veti magát a legsűrűbb tűzharcok közepébe, sőt, a zombikkal vívott közelharcoktól sem riad vissza. A játék elején, amikor hű gravitáció-manipulátorunkon, néhány üres fegyveren és egy elemlámpán túl ő minden reményünk, bőven igazolja is a belé vetett hitünket. Amikor pedig nem harcol, tanácsokkal, ötletekkel látja el Gordont, és akár egy tündér a varázspálcájával, zárt ajtókat nyit meg, és nyitott átjárókat zár le, elvágva az ellenség útját. Mégis, igazán a csetepaték közötti szünetekben bontakozik ki, hogy az ő viselkedése lesz a mi hangulatunk legfőbb meghatározója is. Meglepően hihető reakciói a rémülettől az elkeseredettségen át az akasztófahumorig terjednek, és az egymásrautaltságnak és a továbbfejlesztett grafikai elemeknek hála ezek az érzelmek könnyen átragadnak a játékosokra is. Kedvenc jeleneteim azok voltak, amikor nem is Gordonra, hanem egyenesen a játékosra kacsint ki, mint amikor egy gunshippal vívott küzdelem végén arra buzdítja „hősét”, hogy néhány jól irányzott csapással a feszítővassal bizonyosodjon meg annak kimeneteléről – természetesen későn. Az ilyen pillanatok miatt is sajnáltam, hogy a főszereplők közötti kapcsolat teljesen egyoldalú, a játék szereplőivel, így Alyxszel kapcsolatos interakciós lehetőségek sem haladják meg azt a szintet, mint amikor a bábszínház színpada előtt ülő gyerekhad megpróbálja figyelmeztetni Vitéz Lászlót a háta mögött lesújtani készülő palacsintasütőre. Ugrálhatunk és villoghatunk az elemlámpánkkal, legfeljebb egy hunyorgást tudunk kicsikarni bajtársunkból, és ez alaposan lerombolja a beleélést, és a hitet a fejlesztők azon kijelentésében, miszerint épp ellenkező hatást próbáltak elérni a néma főhőssel. Talán kinőtte már a játék ezt a koncepciót...

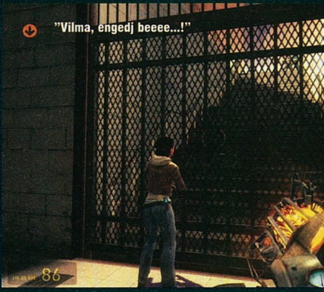
info

A Steam statisztikái szerint a játékosok 26%-a vitte végig az Episode 1-et, átlagosan 5 óra 3 perc alatt. A leggyorsabb végigjátszások bőven 2 óra alattiak...

FEGYVEREK ÉS ÁLDOZATOK

A főszerep természetesen továbbra is a néma leventéé marad, és bár a játék elején kapunk némi ízelítőt az előző részben olyannyira megkedvelt über-gravigunos harcból, és egy pár új trükköt is megismerhetünk a különböző támadóink eltüntetésére, alapjaiban nem változott a játékmenet. Mint ahogy a fegyvertár és az ellenfelek listája sem, legalábbis nem jelentős mértékben. Utóbbiak terén kétfős bővülést számolhatunk, ha nem vesszük bele a számításba a mindössze egyetlen pillanatra felbukkanó, és a második epizód beharangozó rövidfilmjében is jobban megfigyelhető runnert. A Half-Life 2-ben csak messziről szemlélhettük a citadellában szolgálatot teljesítő, Combine technológia által eltorzított stalkereket, akik ellen ezúttal harcolnunk is kell, bár különösebb ellenállást nem tanúsítanak, inkább a logikai-ügyességi feladványok megoldását nehezítik a játék első felében. A citadellát elhagyva a már korábban emlegetett lőszerhiányos szakasz következik, melyben fő feladatunk az ellenfelek megvilágítása lesz társunk számára. Itt találkozunk az Alyx által elmésen „zombine”-nak keresztelt, a két legátlagosabb ellenfél ötvözetéből létrejött élőhalott katonákkal, melyek a hagyományos kerregésen és csapkodáson túl kamikáze-támadásba lendülnek, hacsak a gravigunnal el nem ragadjuk a kezükben szorongatott gránátot, vagy egy jól irányzott lövéssel ellenük nem fordítjuk azt.

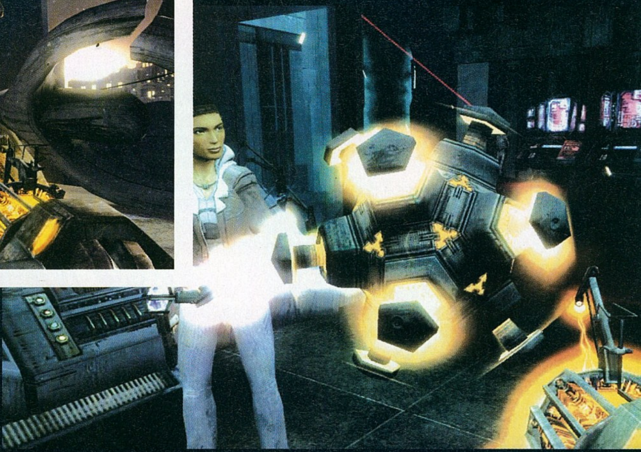
Ami a rombolásra használható eszközöket illeti, a bővülés még kevésbé látványos, bár tagadhatatlanul szórakoztató szerszámokat eredményezett. A headcrabek áldozatai ellen vívott föld alatti küzdelemben több szempontból is hasznosak a szétszórt jelzőfények, melyekkel – amellett, hogy megspórolnak nekünk némi akkumulátoridőt, amit menekülésre is használhatunk – lángra lobbanthatjuk támadóink ruházatát. Saj-



"Vilma, engedj beeee...!"

nos betárazni nem tudunk belőlük, ahogy a gurulóaknákból sem, amiket Alyx közreműködésével alkotóik ellen fordíthatunk, így nekünk csak annyi a dolgunk, hogy egy biztonságos helyről figyeljük, amint a szó szoros értelmében a sírba kergetik gazdáikat. Szép sorban markunkba kaparintjuk viszont az összes jól ismert fegyvert, szükség igazából nincs is új darabra, csupán kíváncsiságom mondatja velem, hogy jó lett volna

Itt még jó kezekben a kormány, de mindjárt megindulunk lefelé a szakadékba (csak semmi politika!)



látni, mit tudnak kitalálni fejlesztők. No meg persze a megszokás, hiszen akár kiegészítőről, akár folytatásról van szó, tudjuk, hogy ha kell, ha nem, néhány soha nem látott gyiloklószerszámba bele kell botlanunk.

FÉLGŐZZEL IS AZ ÉLEN

Úgy tűnik, a nem olyan rég megjelent Lost Coast technológiai demó, melyet a Half-Life 2 tulajdonosok ingyen tölthettek le a Steamről, kiválóan bevált, mint a játékosok szondázásának eszköze. Két újdonságot is megtartottak belőle, a kommentárokat és a HDR megvilágítást, ezektől eltekintve azonban sok technikai újítást nem is fedezhetünk fel az Episode One-ban. Tény viszont, hogy ez jól bizonyítja: ha a már meglévő eszközökkel alkotnak kreatívan, gyakran ugyanolyan eredményes lehet, mintha két kézzel szórnák a mappingokat, shadereket és még számos egzotikus nevű csodát. Az Episode One nemcsak megmutatja, mennyit fejlődtek a játékok női szereplői Ms. Pacman óta, de a boltok polcain lévő leglátványosabb FPS, és ezt a meggyőző látványt villámgyorsan képes a képernyőnkre pakolni. Akár egy közepes gépen is elég magasra lehet tornászni az opciókat, hogy élvezet legyen a puszta nézelődés is. Csak az előbbieket ismételném, ha belemennék a hangok méltatásába, van viszont olyan aspektus is, amely arról tanúskodik, hogy ez a szemlélet nem mindig kifizetődő. Sajnos a mesterséges intelligencia ismét alulteljesít, ami szomorú, még ha nem is a konkurenciához, hanem az elvárásainkhoz viszonyítottuk. Olyan helyzet viszont, amikor ez a hiányosság igazán kibukna, szerencsére kevés van, a legjellemzőbb esetek megint csak a lázadó társak viselkedéséhez kötődnek. Az ellenfelek viselkedésében tapasztalt anomáliák az elviselhető szinten és számon belül maradnak.

Miért epizódok?

Sokaknak okozhat csalódást, hogy az immáron hivatalosan is folytatásnak minősített epizódok között már az ígéretek szerint is sokat kell várni – de mindenképpen többet, mintha szabadon dönthetnénk el, hogy mikor fejezzük be a játékot. Erre a – ha nem is túl vigasztaló, de mindenképpen meggyőző – magyarázat az, hogy ha az első két rész fejlesztési ideje közti kétszeres növekedést vesszük alapul, nemcsak a fejlesztők, de a játékosok halántéka is deresre fordulhat, mire napvilágot látna a harmadik rész. Remélhetőleg tényleg ugyanannyit kapunk rövidebb idő alatt, mint amennyi egy hosszabb várakozás eredménye lehetne...

Ez itt egy stalker. STALKER, ééérted...? Mondjuk ez legalább már kész van...

Valami azt súgja, az a drótkerítés nem nyújt elég védelmet ebben a kínos helyzetben...

Töltőképernyőt ezzel szemben annál gyakrabban látunk, és úgy látszik az első részben bemutatott bravúr megismétlése most sem sikerült, pedig az ott megismert pályatöltő zsilipekből is került egy-kettő a harmadik rész első epizódjába. A fejlesztők ugyan lelkesen ecsetelik minden adandó alkalommal, hogy megtalálták a megoldást a töltési idők radikális csökkentésére, ám a viszonyítási alap valószínűleg valami korai béta lehet, ugyanis a loading felirat a játék végére még a Combine-nál is nagyobb ellenségünkké válik, hiábavalónak tűnik a Steambe épített töredezettségmentesítő funkció. Különösen, hogy a Windows jelentése szerint a winchesteren még mindig a Valve által küldött fájlok vannak a legtöbb darabkára szétszórva.

Hiába azonban a morgás a cikkíró részéről, egyvalami biztos, mégpedig a Half-Life 2 helye az FPS-ek trónján, amit a jelek szerint ezentúl három farpofával fognak megülni. Várhatóan már év végén jön a második epizód, ami annál is inkább örvendetes lenne, mivel rengeteg utalás és előremutatás szerepel ebben a részben az ottani eseményekre, sőt ígéreteket is kaptunk arra vonatkozóan például, hogy nemcsak az ebben a fejezetben megfogalmazódott kérdéseinkre találunk választ, de néhány, a sorozat teljes hosszán végigfutó rejtélyre is fény derülhet a soha nem látott helyszíneken folytatott kalandok során.

pc guru

GARFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Hogy ez lenne a Half-Life 3 első felvonása, az erős túlzás, de még néhány óra a Half-Life 2-ből is igazán jól hangzik. Jöhetnének még ilyen kis epizódok mondjuk negyedévente, és teljesen boldogok lennénk...

PRO: A legjobb és legszebb, amit idén láttunk

KONTRA: Egy folytatástól még többet és szebbet várunk

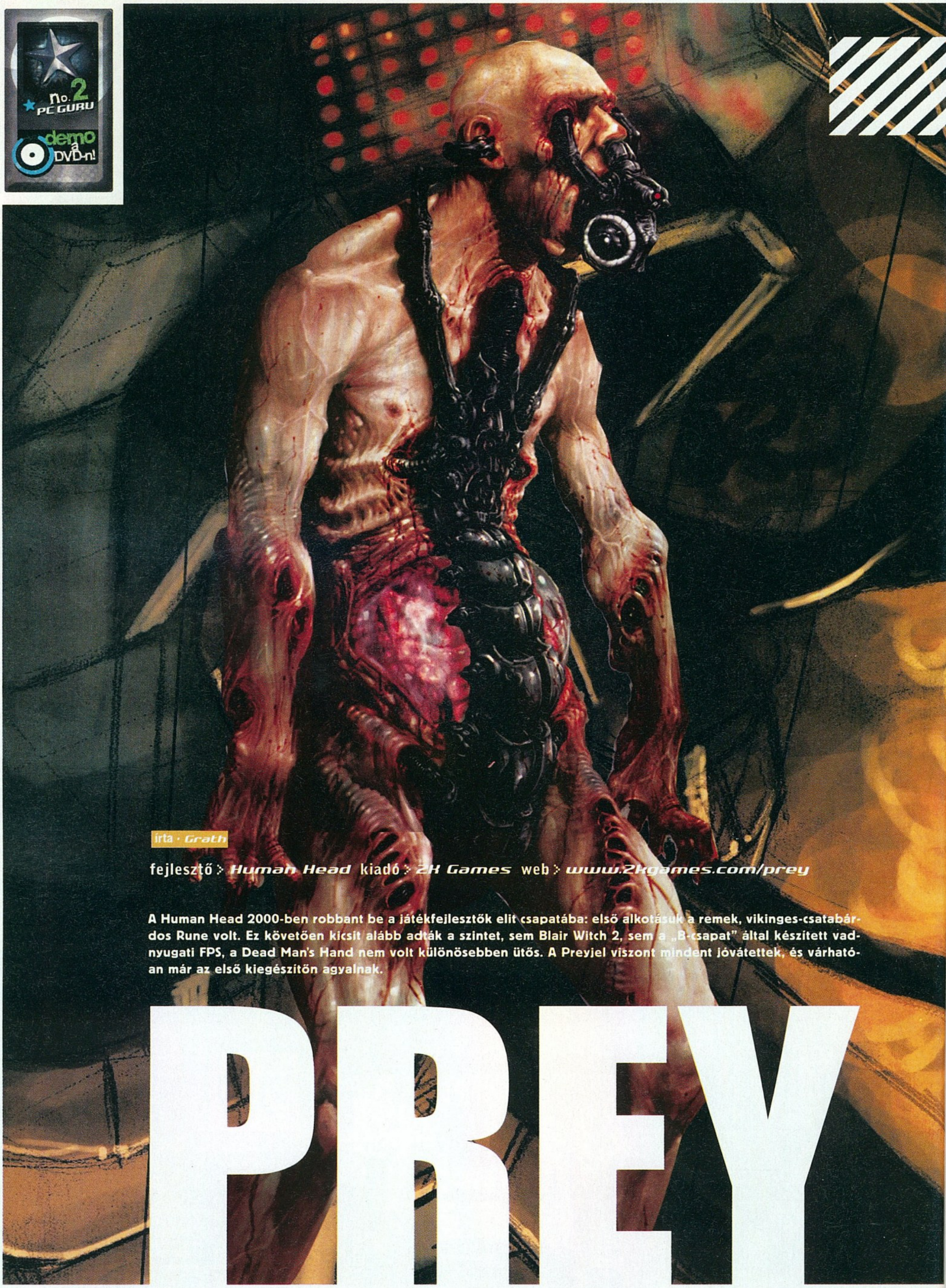
8.9

ÖSSZEGZÉS: Szívfájdítóan rövid, ám annál tartalmasabb kaland példátlanul kellemes társaságban.

GÉPIGÉNY: P3 1.2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

HALF-LIFE 2	95%
OPPOSING FORCE	93%
BLUE SHIFT	92%

no. 2 PC GURU demo a DVD-n!



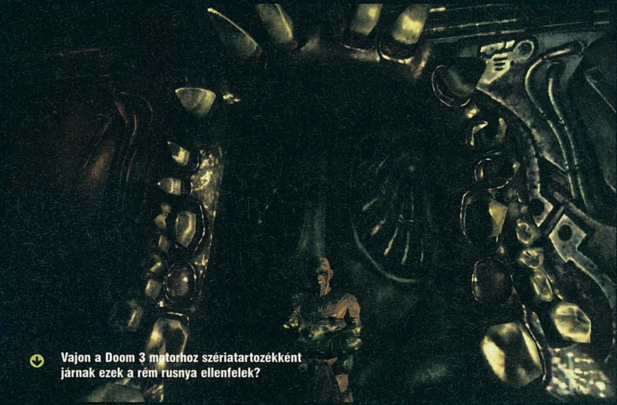
PREY

írta · Grath

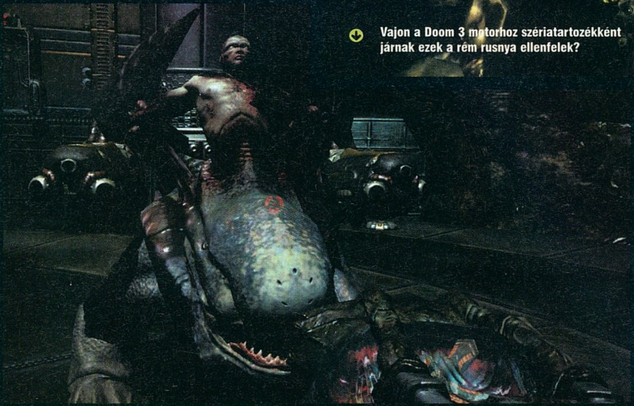
fejlesztő > Human Head kiadó > 2K Games web > www.2kgames.com/prey

A Human Head 2000-ben robbant be a játékfejlesztők elit csapatába: első alkotásuk a remek, vikinges-csatabárdos Rune volt. Ez követően kicsit alább adták a szintet, sem Blair Witch 2, sem a „B-csapat" által készített vadnyugati FPS, a Dead Man's Hand nem volt különösebben ütős. A Preyjel viszont mindent jóvátettek, és várhatóan már az első kiegészítőn agyalnak.

A mai napig emlékszem, mennyire hihetetlennek tűnt, amit a 3D Realms '96 körül mutogatott a Duke Nukem 3D-t követő játékukból. Quake-et és Unrealt alázó grafika, különleges portálrendszer, beépített szerverkereső a multihoz – egyszóval maga a csoda. Teltek az évek, a szintén éveket késő Unreal is megjelent, majd eljött az ezredforduló, és szép lassan mindenki elfelejtette a Preyt. Aztán tavaly robbant a bomba: a játék ismét él, sőt minden eddiginél jobban virul. Csak úgy áradtak a jó hírek: Doom 3 motor, a Rune fejlesztői dolgoznak rajta, az E3-on látott videó zseniális volt, és még a demó is időben megjelent. Aztán bekövetkezett a hihetetlen: csaknem egy hónappal a megjelenés előtt megkaptuk a program tesztelhető verzióját. Csodák márpedig vannak!



Vajon a Doom 3 motorhoz szériatartozékként járnak ezek a rém rusnya ellenfelek?



ÉLET A REZERVÁTUMBAN

A játék kezdő jelenetén jól látszik, hogy a programnak erős 3D Realms-kötődése van: egy indián rezervátum közepén levő lepukkant bárból indulunk, ahol szinte mindent meg lehet birizgálni. A tévét szabadon kapcsolgathatjuk, szemezgethetünk a zenegép kínálatából (még Judas Priest is van!), no és kifoszthatjuk a sarokban álló nyerőautomatákat – igaz, ez a mi verziónkban nem volt izgalmas, hisz a gép már osztáskor royal flush-öket szórt, de a bolti változatban már nem lesz ilyen gond.

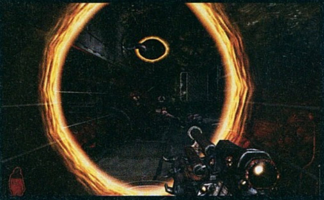
Itt ismerhetjük meg a később fontossá váló szereplőket is: nagyapánkat, aki folyamatosan cherokee örökségünkről papol, no meg Jent, a pultos kisasszonyt, akinek majdnem elf-fülei vannak, és hősünk nagyon szeretné összekötni vele az életét. Főszereplőnk Tommy névre hallgat, utálja az életét, a rezervátumot és nyomorult munkáját a helyi autószerelő műhelyben – továbbá pucabéli vérbőség-hiányban szenved, és hosszú évek gyámoltalan udvarlása után sem meri randira hívni Jent. Ez is egy olyan elfuserált estének indul, mint az elmúlt néhány(száz): italozás, kocsmai bunyó, másnaposság, önutálat. Félúton azonban minden kisiklik: valahol a második franciakulccsal megvert részeg és a negyedik whiskey között ugyanis egy űrhajószerű objektum jelenik meg a kocsma fölött, leszakítja a tetőt, és kiszippant mindent onnan Jentől kezdve a rádión át szerény személyünkig.

IDEGENKEDÉS

Az idegen űrhajó már az első pillanatoktól kezdve ellenségesen viselkedik velünk: leláncolva undorító, organikus tájakon cipel valami bizarr gépezet, a helyzet pedig akkor sem ja-

vul, amikor egy egyelőre ismeretlen figura bombát robbant. Ettől mi kiszabadulunk, nagyapót és majdnem-nőnket pedig tovább cipeli a berendezés. Ekkor kezdhetjük meg tulajdonképpeni ismerkedésünket a Gömb néven ismert űrhajóval, no és persze csöppet sem barátságos lakóival. Először csak elfuserált, bőr nélküli disznókra emlékeztető lényekkel futunk össze, no meg ránk ügyet csak támadás esetén vető dolgozókkal. Később persze egyéb alakok is feltűnnek: a szokásos gépfegyveres, vagy épp mesterlövész katonák, a Doom 3-ból importált cyberkutya, vagy a Quake 4-ből ismerős mutáns harcosok. Persze nem mindenki ilyen fantáziátlan, a böhöm rakétavetős minotauruszokként leírható lények például maradandó élményt képesek okozni. Ellenfeleink nem túl okosak, leginkább a „néha bebújok egy láda mögé, de legtöbbször nyílt terepen őgyelgek" program hatása alatt állnak, így túl nehéz dolgunk sosem lesz velük. Arra azért ügyeljünk, hogy ne legyen idejük a riasztót bekapcsolni, vagy ha mégis megtörténik, minél előbb kapcsoljuk ezt ki! Állítólag a lények használják a lila ködpamacsokat, melyek amúgy az életerőt töltik vissza, de én ezt nem vettem észre, pedig nem egyszer direkt figyeltem erre...

A lények mellett egyébként maga az űrhajó is ellenséges. Egyes, csak végbélnyílásként jellemezhető lyukakból mérgező trugyit lövell ránk, ha túl közel megyünk egy érzékelő csáphoz, azok az arcunkba robbannak, lézeres pásztázók riasztják az óvatlan betolakodót hamar feltrancsírozó automata ágyúkat. Az űrhajó külső részei – azaz az első pályák – szinte végig organikus, hússzerű anyagból vannak felépítve, mindent nyálka borít (a különösen durva, ajtókat benövő masszát sokszor csak robbanó gömbök megfelelő helyen történő felrobbantásával lehet kiiktatni), ám később már igazi sci-fi érzést sugárzó mechanikus járatokban fogunk kóborolni.



NEWTON MEGGEBEDHET!

Az űrhajó az általa termelt lények és a bizarr, helyenként undorító csapdák mellett egyéb extrákkal is rendelkezik. Ezek közül elsőként a portálokkal fogunk találkozni, melyek tulajdonképpen ajtóknak foghatók fel. Ezek egyhelyben lebegnek a levegőben, és csak az egyik oldalról látszódnak – hátulról észre sem lehet őket venni. Szemből nézve viszont átlátunk oda, ahová vezetnek, sőt akár át is lőhetünk rajtuk. Sajnos csak a játék utolsó néhány pályáján kezdik az ezekben rejlő lehetőséget kihasználni a pályakészítők, ott már egymásba ágyazott portálokra számíthatunk, ahol, ha nem találjuk meg a helyes útvonalat, a világ végéig bolyonghatunk (nem kell megijedni, még Chrisnek is elég volt öt perc, hogy átvergődjön rajtuk...).

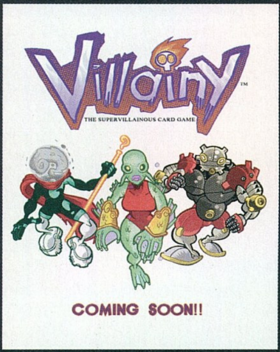
A portálok mellett a változó gravitáció fog néha gondokat okozni. A falakon, plafonon elhelyezett zöld ikont meglőve úgy „borul fel" körülöttünk a világ, hogy a meglőtt rész lesz az aktuális „fent" irány. Ezt egyszerű logikai feladványokhoz használták fel a fejlesztők, egyszer például egy energianyalábot kell egy kocka belsejében elvezetni – az energia mindig lefelé „folyik", és nekünk úgy kell forgatni a kockát, hogy eljuttassuk a célállomáshoz. Máskor egyszerűen alacsony falakat kerülhetünk ki úgy, hogy megfordítjuk a gravitációt, és a pár pillanattal előbb még plafonként szolgáló talajon szépen átgyalogolunk. A harmadik extra a falmászás: a falra, plafonra vezető, megmászható padlók már messziről világítanak, és amíg nem ugrunk le róluk, bátran mászkálhatunk rajtuk.

„Sokkal többet is ki lehetett volna hozni belőle (főleg ennyi idő alatt...), de így sincs okunk panaszra."

Tele van már a portálom ezzel a sok idióta térkapuval...

A másik Human Head

Mindenki tudja, hogy a Human Head mivel is foglalkozik: játékokat készítenek. Rune, Blair Witch 2, Dead Man's Hand (ezt bár ne tették volna), és most a Prey. De ez csak a felszín, emellett van egy teljesen külön dolgozó csapatuk, akik hagyományos játékokon dolgoznak. A HH Adventures áll például minden idők egyik legjobb D&D kiegészítője, a RedHurst mögött, amely egy mágusiskola működésébe enged betekintést (nem gyerekmese, az öreg Pottert itt hamar utolérné néhány Cone of Cold...). Gothica néven horror társasjátékokat forgalmaznak, Normal Texas címmel pedig egy szerepjátékot adtak ki (Amerika, ötvenes évek, komcsik, ufók, B-movie-k). Következő művük a Villainy nevű gyűjtögetős kártyajáték lesz, melyben igazi szupergonoszokat alakíthatunk.



A bátor indián mindjárt hősiesen fejest ugrik a fekete lyukba

A fenti három dolog FPS-ekben még sosem látott helyzetekhez vezet: mivel adott esetben a falakon, vagy épp a plafonon mászkálunk, a bármerről lövöldözhetnek ránk az ellenfelek, akár éppen a fejünk fölül is. Van egy pálya, ahol csak úgy tudunk előrehaladni, ha folyamatosan forgatjuk a gravitációt, és a különböző felületeken levő portálokba belemászunk. Amint kibukkanunk a másik oldalon, megint csak változik a gravitáció, és beletelik pár másodpercbe, mire felfogjuk, hogy hol is vagyunk éppen, és a korábban már kinézett kijárat most éppen hol is van: alattunk, felettünk, mögöttünk, a plafonon – vagy éppenséggel teljesen elvesztünk, és egy másik szobába kerültünk.

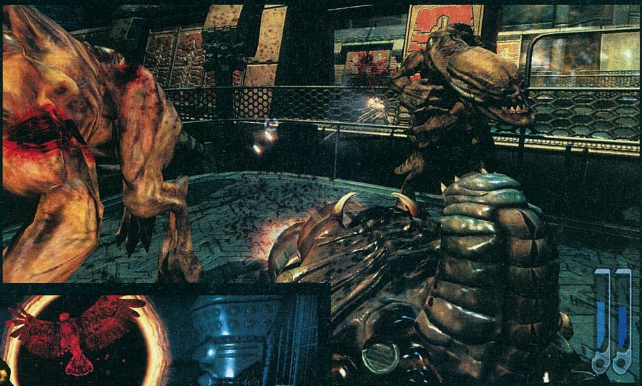
SZELLEMES INDIÁNOK

Csak azért, hogy a dolgunk még bonyolultabb legyen, vannak olyan kapcsolók, melyeket nem érhetünk el. A falmászó járatokat például általában külön be kell kapcsolni, de az is igen sűrűn fordul elő, hogy előttünk van egy erőtér, mögötte pedig ezt az erőteret kiiktató számítógép. Ilyenkor – bár Tommy a játék végéig köp indián örökségére – az E gombbal átválthatunk szellem módba, és – bár mintha tejfelhőn keresztül látnánk a pályát – átmehetünk az erőtereken, és helyenként (erre általában feltűnő helyre mázolt napszimbólumok figyelmeztetnek) fátyolszerű hidakat is találhatunk. Mivel ilyenkor nem testi valónkban mászkálunk, az ajtók nem nyílnak ki – ez szép magyarázat, de nem egészen illeszthető össze azzal, hogy a lőszereket fel tudjuk venni, és mint említettem, a számítógépeket is machinálhatjuk. Ebből a szellem módból egyébként azonnal kikerülünk, amint a helyben maradó testünket sérülés éri, így harc közben ne nagyon próbálkozzunk ezzel (bár szellem-íjunkkal rendesen lehet pusztítani).

Tommy más indián bónuszokat is kap, köztük például egy Talon nevű sólymot, aki egyrészt a harcokban segít (kifinomult stílusával, az arcaparászással elvonja néhány ellenfél figyelmét), másrészt pedig néha olvashatóvá teszi az idegen írásjeleket. Utóbbi mondjuk nem nagy dolog, hiszen az egész játék során csak három alkalommal van rá szükség, hogy számzáras kapukat nyissunk ki, ebből

kétszer Talon mutatja meg a kódot, egyszer meg a padlóra van vérrel felmázolva.

Cherokee múltunknak kétségkívül az a leghasznosabb vonása, hogy amint elfogy az életerőnk, nem kell az F9 és a QuickLoad felé nyúlkálnunk, hanem átkerülünk a szellemvilágba. Itt íjunkkal felfegyverezve kell repkedő szellemeket lelövöldözni. Erre csak korlátozott időnk van, de olyan 80%-ig minden gond nélkül fel tudunk tankolni, mind életerőből, mind szellemi energiából (erre akkor van szükség, amikor az űrhajón váltunk át a szellem módra – ám ott is csak akkor fogy, ha



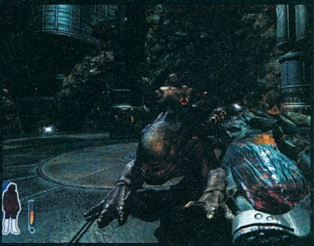
Hitchcock módba kapcsoltunk, avagy Madár a következő címmeccsére edz éppen

íjunkat használjuk). Ezzel egyébként tulajdonképpen feleslegessé válik az állásmentés, hisz egy cirka húsz másodperces szellemvadászat után visszakerülünk a halálunk helyére, csurig életerővel. Az addig bevitt sebzések megmaradnak, így ha nagyon csehül állunk, pár halál árán a legdurvább termeken is le lehet zúzni.

HAJRÁ ARZENÁL!

Ha végképp elfogy a lőszer, szellem-íjunkkal is arathatunk, ám erre én sosem fanyalodtam rá, alap nehézségen mindig volt elég skuló – még ha nem is az összes fegyverhez egyszerre. Mivel igen jól használható arzenált sikerült összehozni a fejlesztőknek, végig is mennék az összesen.

Első eszközünk a franciakulcs, amely ugyan nem sebez sokat, viszont egy kedves kis effekt segítségével minden ütéssel egyre véresebbé válik. Az effekt nem tart sokáig, de amúgy sem fogjuk sokat használni... Második fegyverünk egyrészt a világ leglassabb sorozatlövő fegyvere (vagy a világ leggyorsabb nem sorozatlövője), viszont zoom-funkciójának köszönhetően a játék nagy részében ez lesz a kezünkben. És még egy kis adalék: a legutolsó csatában messze ez a fegyver – zoomolva – sebzi a legtöbbet... Ezt követik a gránátjaink, melyek tulajdonképpen apró, robotszerű lények kitépkedett lábai. Sajnos nem lehet túl jól célozni vele, így nem sokat használtam – még jó, hogy a játék végén megkapjuk hozzá a gránátvetőt, amely nagyobbat pukkan, és másodlagos támadással védőfelhőt idéz meg körénk. Ezek mellett van egy gépfegyver (szintén gránátvetős kiegészítővel), egy savat köpő kis eszköz, amely kinézetében az Unreal Tournament „takonyvetőjére" emlékeztet, ám működésében korrekt kis shotgunra emlékeztet. Az utolsó fegyver a Leech Gun nevet viseli, és a lőszert hozzá nem kis szekrénykékben, vagy az elhullott ellenfelek körül a földön találjuk, hanem a falakon elhelyezett tartályokból szívhatjuk ki. Négy különféle tartály van a falakon (egy kis figyelmeztető felirat mindig jelzi, ha a környéken van ilyen, hisz a sok gravitációs váltogatás, falmászás, teleportálás során nehéz mindent észrevenni), melyek közül



1995. 07.

A Tom Hall által vezetett ötfős csapat megkezdi a munkálatokat a Prey első verzióján. Saját motor készítésébe fognak, az alapsztori pedig az, hogy névtelen hősünket egy idegen űrhajó ragadja el, cyborggá alakítják, és harci tudásukat fejlesztő prédaként kezelik.

1996. 12.

Az újonnan felvett programozók ismételten lelécelnek, de a 3D Realms nem adja fel. A CGW magazin egyik szerkesztőjét, Paul Shuytemát veszik fel a Prey projekt élére, és ismét toborzásba fognak.

1998. 10.

Alig néhány hónappal a tervezett megjelenés előtt máig tisztázatlan körülmények között kirúgják Pault és a programon az első pillanat óta dolgozó Williamet. Ezt követően bejelentések nélkül egyre több ember tűnik el a dolgozók listájáról a 3D Realms weboldalán.

2000. 03.

Bármiféle hivatalos bejelentés vagy komment nélkül eltűnik a 3D Realms weboldaláról minden, aminek közel volt a Preyhez – képek, sajtóbejelentések, fórumok. A játék fejlesztését hivatalosan nem állítják le, de mindenki így értelmezi a dolgokat.

Mennyivel kényelmesebb lett volna ottmaradni a kocsmában, és sörrel meg tequilával hadakozni az univerzum legrandább szörnyei helyett...

info

A Prey-csapatban dolgozott többek között a Gearbox alapítója, Randy Pitchford, illetve Tom Pytel, a PayPal kitalálója.

a legkirályabb a fagyasztó töltet. Nagy kár, hogy a megfagyott ellenfeleket nem lehet szétcsapkodni a franciakulccsal, de igen jó érzés jégszobrokat magunk mögött hagyni... Van egy verzió, amely kis vörös gombokat lő, van egy villámcsapást adó változat (ez nagyon kevés lövést ad, csak a nagyobb lényekre használjuk el), és az utolsó pályákon kapunk egy pusztító tűzoszlopot is, amely mindenkit szénné éget pár másodperc alatt.

ÁLOMHAJÓ

Az utolsó eszköz, amely segít az idegenek megsemmisítésében, egy fura űrhajó lesz. Főként a játék közepén jut nagy szerephez, amikor kijutunk a Gömb felszínére, furcsaságára pedig már az is bizonyíték lehet, hogy nem beleülünk, hanem megfogjuk a „kormányát", és ekkor körénk nő az egész. Rendelkezik egy rakétákat eregető berendezéssel, illetve vonóhoroggal, utóbbival néha az útból kell elhúzni az akadályokat, de ennél sokkal mókásabb, amikor különböző lényeket emelünk fel vele, és ledobjuk őket a mélységbe.

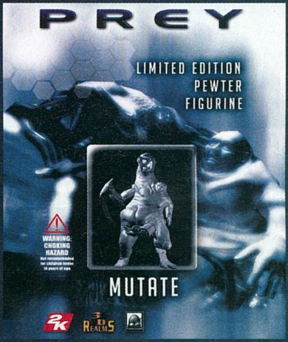
KÖSZÖNET CARMACKNAK

A Human Head a stáblistában külön megköszöni az egész id-nek a segítséget, és erre a texasi fiúk bizony rá is szolgáltak, hiszen a Doom 3 debütálását három évvel megelőzve adták oda a fejlesztőknek a motor prototípusát. A Human Head programozói túlzottan nem nyúltak bele a kódba, csak a Prey extrái (portálok, speciális fizika a gravitációs játszadozásokhoz) miatt kapirgálták meg azt. Így aztán sok dolog ismerősen néz ki, többek között a normal mapping bőkezű használata miatt – de mint említettem, több szörny is ismerős lehet a Doom 3-ból, vagy a Quake 4-ből. A Quake Wars bebizonyította, hogy ez a motor igenis alkalmas nyílt, természetes terepek megalkotására, de mintha erről a fejlesztők nagy része nem is venne tudomást, ugyanúgy azokat a zárt, félig organikus, félig mechanikus designt erőlteti mindenki.

Annak ellenére, hogy a képek alapján a cinikusabbak akár egy igen nagy költségvetésű Doom-modnak is nevezhetik a Preyt, igazából a design az egyik legerősebb része a programnak. Bár főként az Alien-filmeket és ezzel együtt Gigert említik meg, amikor az ihletről esik szó, szerintem a Warhammer 40K világ tiranida kaptárhajóiról is sokat olvasgattak a grafikusok. Még az ott leírt, gépekké átalakított élőlényeket is megtaláljuk – például kis lámpává átalakított bogarak képében –, de a korábban említett „élő és támadó" űrhajó elképzelés is ott tűnt fel. Van néhány szenzációs ötlet is, mint az állkapocsból kialakított ajtók (a fogak az „ajtófélfa", és a nyelv elmozdulásával nyílik a berendezés), vagy azok a pillanatok, amelyekben a Gömb ablakain túl látszik a Föld. Mindennek az ára meglepően alacsony – ezúttal a minimum gépigény tényleges játszhatóságot jelent. Ha a gépeden elfogadha-

Limited Edition

Manapság már szinte minden második játéknak van különleges, gyűjtőknek célzott kiadása, és a Prey is ebbe a csoportba tartozik. A tíz dollárral drágább (a magyar forgalmazó szerint kicsi az esély rá, hogy nálunk kapható lesz) csomag kezdetnek fémdobozt és DVD-s kiszerelést kapott (az „egyszerű" verzió CD-alapú). Emellé egy művészeti albumot, valamint két fémfigurát csomagolnak, utóbbiak Tommyt, illetve legtöbbször látott ellenfelünket, a Huntert ábrázolják. Az utolsó bónusz egy titkos Jeremy Soule-dal, amelyet egy kód beütésével tölthetünk le.



2001. 05.

Az E3 alatt a legnagyobb titokban megegyezik a Human Head és a 3D Realms a Prey elkészítéséről. Októberig semmi programozás nem történik, csak a történeten és a játékmeneten agyalnak. Októberben megkapják a Doom 3 motort.

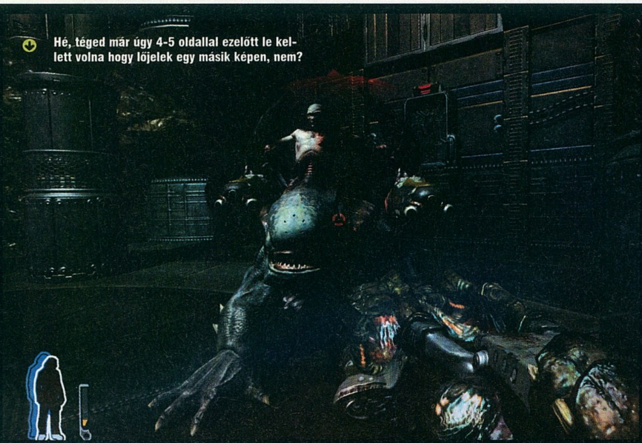
2003. 02.

A ma már csak Design Apocalypse néven emlegetett igen sűrű két hét alatt a motort leszámítva szinte mindent kihajítanak a játékból, és újrakezdik a fejlesztést. Ekkor alakul ki a végleges történet, ami a Tommy nevű cherokee indiánról, valamint barátnőjéről és nagyapjáról szól.

2005. 05.

Bár egy CNN-riport lelövi a poént, de a Prey így is hatalmas médiafigyelmet kavarva mutatkozik be újra az E3-on. Ezt követően már minden rendben megy, és a program alig egy hónapos csúszás (és 11 évnyi fejlesztés) után 2006. július 14-én megjelenik PC-n és Xbox 360-on.

E3



Hé, téged már úgy 4-5 oldallal ezelőtt le kellett volna hogy lőjelek egy másik képen, nem?

„A portálok és a változó gravitció újabb dimenziókkal gazdagítja a hagyományos FPS-élményt - mi szívesen maradtunk volna még pár órát a Prey világában..."

tóan futott a Doom 3, ezzel sem lesz komolyabb gond. Bár a gyűjtői kiadásról írtaknál megemlítettem, de itt is kiemelném: az installáláshoz szükséges az online aktivizálás (a bolti verziónál is), ezt ne hagyjuk ki a számításból...

Mindezt remek hangok egészítik ki, plusz a Jeremy Soule által írt soundtrack, ami szokás szerint a legmagasabb minőséget hozza. Néhol idegen zajokból épül fel egy dallam, a főellenfelekkel vívott küzdelmek alatt pedig csak úgy zeng az egész ház a lelkesítő dallamoktól. Különleges húzása a játéknak, hogy helyenként hallható egy, a valóságban is létező paranormális dolgokkal foglalkozó betelefonálós rádióadás, amit Art Bell vezet, akiről ugyan én sosem hallottam, de állítólag híres a maga területén. A párbeszédek igen mókásak, egy ízben például az egyik magas rangú szörnyeteg, a Keeper telefonál be élőben...

A Doom 3-motoros FPS-ektől szokatlan módon főszereplőnk nem néma űrgárdista, hanem személyiséggel – még ha meglehetősen egyszerűvel is – megáldott fickó. Kicsit primitív, kicsit egydimenziós módon van elmesélve, hogy miként válik igazi szellemtisztelő klasszikus indiánná az egykori szkeptikusból, de legalább szórakoztató

figura. Bőszen fuckolva reagál életének összeomlására, az undorító szörnyekre, a gravitációs szórakozásokra és a főgonosz megjegyzéseire, „kedvesen" kommentálja, ha lecsapunk egy-két ártatlan őrültet, és – legalábbis eleinte – tojik az egész szellemes cherokee maszlagra. Ő az, aki szórakoztatóvá teszi az amúgy szinte nem is létező sztorit (először Jent kergetjük, aztán az egész Gömb mesterét, az Anya névre hallgató nőt). A főellenfelek elleni harcok szórakoztatóak – az külön tetszett, hogy az egyes főellenfelek később akár tömegesen támadó egyszerű ellenfélként visszatérnek – az utolsó, két fokozatból álló küzdelem is élvezetes, de a végkifejlet valami botrányosan erőltetett – nekem úgy tűnt, hogy a logikus, felemelő befejezést át kellett alakítani, hogy a stáblistát követő animáció végére ki lehessen írni: „a Prey vissza fog térni".

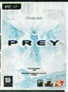
MULTIPREY

Sajnos a tesztverzió a demóhoz képest csak egy plusz multi pályát tartalmazott, állítólag azért, mert a program ezen részén egészen az utolsó pillanatokig dolgoznak. A számok tekintetében elég gyengén muzsikál a program, hiszen csak deathmatch, illetve ennek csapatalapú változata kipróbálható – két ilyen egyszerű játékmód épphogy csak elfogadható. Összesen 13 karakter bőrébe bújhatunk, ráadásul a legtöbb térkép nyolcfős harcokra van kitalálva. A multiprey tehát nem előzetes a Quake Warsból, sokkal inkább egy visszatérés a Quake 1-2-3-as időkhöz: vidám, mókás gyakás. Az általunk kipróbált plusz pályán a portálok uraltak mindent, az egyik például úgy volt megoldva, hogy ha beléptünk egy átjáróba, magunk előtt ugyanezt láthattuk – tehát, hogy valaki előttünk gyanútlanul mászkál, így aztán bőszen elkezdtünk lődözni saját magunkra. Hihetetlenül jó móka a plafonon „elrejtőzni" a falmászó járatok segítségével, bár az már kevésbé vicces, amikor valaki kikapcsolja azt – a végleges verzióban pedig állítólag olyan pálya is lesz, ahol rengeteg gravitációkapcsoló lesz a falakon, ez igencsak intenzív élmény lehet...

HAPPY END

A 11 éve húzódó történet jó befejezéssel ért véget: a Prey megjelent, és a nyár egyik legjobb programja lett belőle. Úgy érzem azonban, sokkal több is lehetett volna belőle, nem használták ki igazán az extra lehetőségeket: az utolsó néhány pálya (főleg az, ahol előttünk épül fel a pálya a semmiből) sokkal jobb, mint az azt megelőzők. Ha megtanuljuk a falmászás, a portálok és a gravitációs váltások technikáját, onnantól kezdve nem tud újat nyújtani a program. A főellenfelek meglehetősen fantáziátlanok (ismétlem magam: az utolsó harc jó), az újjáéledések, a 25%-ig felregenerálódó életerő, no meg a buta AI miatt pedig a játék nagyon könnyű. A fejlesztők 12-15 óra játékidőt ígértek, nekem valamivel több, mint hét órába telt a kaland – aminek a fényében a Half-Life 2 kiegészítő már egész tisztességes hosszal bír... A Prey tehát nem rossz, ám lehetett volna sokkal több is – de legalább így is bekerült a rekordok könyvébe, mint a legtovább készülő játék.

pc guru



GARFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Egy csomó újdonságot hozott, ám ezeket kicsit konzervatív módon használták ki a fejlesztők. Ha legalább nem vágtak volna ki 18-at az eredetileg tervezett 40 pályából...

GRATH

PRO:
A Doom-motor még mindig szép, és még ötletek is vannak benne!

KONTRA:
Túl könnyű, túl rövid, túl kevés multiplayer lehetőség

8.8

ÖSSZEGZÉS:
A Doom 3 motor még mindig a legjobb horror-FPS-ekhez.

GÉPIGÉNY:
P4 2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.2 GB HDD, internet-kapcsolat

DOOM 3	91%
ALIEN VS. PREDATOR 2	85%
HALF-LIFE 2	95%

Egy ilyen gépben ülve garantált a bombasiker!

BATTLEFIELD 2: Armored Fury

írta · Chris

fejlesztő > Digital Illusions CE kiadó > Electronic Arts web > www.eagames.hu

A svéd Digital Illusions története igazi sikersztori: '88-ban összeállt három egyetemista srác, hogy flipperjátékokat készítsenek. Céget alapítottak, megalkották minden idők legjobb amigás és PC-s flippereit, aztán átálltak autós játékokra, majd jött a Battlefield 1942 és a világhír, a kanadai stúdió megalapítása, és az EA csapatába való belépés. A Battlefield 2 túl van a kétmillió eladott példányon, és már készül a következő, 2142-es évszámozású epizód...

Rövid késés után befutott az új Booster Pack az EA taktikai akciójátékához. Az Armored Fury is nagyjából annyi újdonságot hoz ugyanannyi pénzmagért, mint a pár hónapos Euro Force. Hogy érdemes-e lepengetni azt a 3000 forintot érte? A válaszunk egyértelmű igen – de előbb lássuk, mit kapunk ennyiért!

Az Armored Fury három térképpel egészíti ki az alapjátékot. Az első és leglátványosabb az Operation Rode Rage, melyen az Egyesült Államok területén küzdenek egymással a MEC és az USA erői. A térképet egy hatalmas autópálya szeli keresztül, melynek stratégiailag fontos részeit kell kontrollálnunk. A következő harcmező az Operation Harvest, ahol pennsylvaniai farmokat kell az ellenőrzésünk alatt tartani. Itt is hatalmas távokat kell megtennünk egy-egy zászló birtoklásáért, ezért a járműveké lesz a főszerep. Végezetül ott a Midnight Sun térkép, ahol az agresszor kínai had a Bering-szoroson átjutva beveszi magát az alaszkai Valdez kikötővárosába, és elfoglalja az USA kőolajvezetékeit. Mindhárom térkép nagyszerű lett! Jól kialakított útvonalak, nagyszerűen eltalált számú járművel, pergős játékmenettel. Egyetlen problémánk a BF2 már enyhén elavult motorjának tudható be: hiába ülünk soktonnás páncélosok volánja mögött, könnyeden fennakadhatunk minden palánkon és szögesdróton. Ha nekirontunk egy M1-es harckocsival egy alumínium stoptáblának, ne lepődjünk meg, ha lepattanunk róla...

A csomag nem csupán a három térképpel kedveskedik vásárlóinak, az új csatatereken új járműveket is kipróbálhatunk, szám szerint hetet. A legtöbb játékos kíváncsiságát természetesen az új vadászbombázók mozgatják meg. Az amerikai oldalon megjelent A-10-es tankvadász, a MEC-ek SU-39-ese, illetve a kínaiak Fantan Q-5-ös gépei felettébb népszerűek, vérgőzösebb szervereken szinte azonnal hátba lőnek a saját csapattársaid, ha el mered orozni az egyiket... Ezen kívül a csomagban kapunk még pár új könnyű helikoptert is, melyek 2-3 személyt képesek szállítani, és bár rakétával nem rendelkeznek, roppant mozgékonyak, így segítségükkel pillanatok alatt elfoglalhatjuk a háttérben található védtelen irányítópontokat. Külön érdekesség a kínai WZ-10-es helikopter, amely saját radarral rendelkezik, s amíg a levegőben van, az UAV gépekhez hasonlóan kis sugarú körben megmutatja számunkra az ellenséges erőket. Az expanzióban megtalálható két új civil jármű megjelenése is bővíti a játék színességét, javaslom mindenkinek a piros nyerges vontatóval megindulni az amerikai bázis felé, a kürt folyamatos nyomkodásával. Ha félútig eljutsz így, külön jutalomban részesít a játék. (Na jó, most hazudtam...)

Összegezve a látottakat levonhatjuk a következtetést, hogy ez a kiegészítő is pont annyi újdonságot hoz a játékba, amennyiért már érdemes kipattintani a pénztárcánk csatját. Az új pályák élvezetesek, a járművek jól néznek ki és még ennyi idő után is képesek újdonságot hozni a már kicsit talán túlságosan is megszokott játékmenetbe. Rajongóknak kötelező, kocajátékosoknak melegen ajánlott.

Patch a DVD-n!

Az Armored Fury telepítéséhez feltétlen szükséged lesz az 1.3-as verziószámú javításra – amely többet nyom, mint maga a kiegészítő... A jó hír az, hogy a gigászi patch-et megtalálhatod e havi DVD mellékletünkön.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Alacsony ár, megfelelő mennyiségű újdonság. Eleinte ódzkodtunk az ilyen mini-kiegészítőktől, de talán mégsem olyan rossz dolog ez. De a dobozos játéknak is megvan a varázsa, reméljük a régimódi terjesztés még nem teljesen a múlté.

PRO: Három élvezetes pálya, hét új fantasztikus jármű, alig 3000 forintért

KONTRA: Kerülnünk kell minden tereptárgyat, ami kiáll a földből. Palánk kontra harckocsi esetében előbbi nyer...

8.3

ÖSSZEGZÉS: Nem rossz csomag, a pályák élvezetesek, megéri beszerezni magunknak. De azért reméljük, hogy most már a Battlefield 2142 következik...

GÉPIGÉNY: P4 1.7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 3.5 GB HDD, Battlefield 2 1.3-as patch-csel

BATTLEFIELD 2	95%
EURO FORCE	78%
SPECIAL FORCES	73%

TITAN QUEST

fejlesztő > Iron Lore kiadó > THQ web > www.titanquestgame.com

írta · Hancu

Az Iron Lore stúdiót 2000-ben hívta életre Brian Sullivan, egykori Ensemble-alapító, akinek a neve Rick Goodman és Bruce Shelley mögött harmadikként szerepel az Age of Empires játékok stáblistáin, de ettől függetlenül a marketingesek imádják az Age of sorozat atyjának kikiáltani. Az Iron Lore-nak a Titan Quest az első játéka – hát, nem siették el...

Dicső görög harcosunk indián tolldísszel és római légiós fegyverzetben bátran néz a jövőbe

Ki tudja miért, a görög mitológia valahogy nem tartozik a játékfejlesztők kedvenc témái közé (aztán lehet, hogy Stöki a Nosztalguruban jól rám cáfol): egy kezemen meg tudom számolni, hány valamirevaló játékot láthattunk eddig Hellász szörnyektől, háborúktól, fél- és egész istenektől és remek sztoriktól hemzsegő világában. Pedig még licencdíjat sem kell fizetni érte, és garantáltan nem jelenik meg a fejlesztés közepén Homérosz valami különösen elvadult jogutódja, hogy kéri szépen a hős szemét búzavirágkékre átszínezni... Mielőtt még teljesen átvedlenénk a Játékipar rejtélyei című ismeretterjesztő-oknyomozó közszolgálati magazinba, inkább örömködjünk egy sort, hogy végre itt egy játék, ami újra elrepít minket ebbe a fantasztikus mondavilágba – sőt a tuti sikerért egyiptomi és kínai idegenlégiósokat is bevet.

TITANIC

Mint tudjuk, anno Zeusz és cimborái nem éppen szabályos közbeszerzési pályázat keretében privatizálták maguknak a jó kis helyüket az Olümposz csúcsán, hanem úgy, hogy felmenőiket, a titánokat véres háborúban legyőzték, majd a Tartarosz feneketlen bugyraiba száműzték őket. A bebörtönzött titánok azóta azon mesterkednek, hogy valahogy bosszút álljanak a világon az őket ért sérelmekért – és a játék elején (valamint a közepén és a végén) Hellászra zúduló szörnyhordák azt sejtetik, jó úton haladnak a terv megvalósítása felé. Egyvalamivel nem számoltak csak a titánok: azzal az egyelőre névtelen és harmatgyenge figurával, aki egy eldugott, poros görög faluban üldögélve megelégeli a nemzetközi helyzet fokozódását, és elindul Spártába a nagy Leonidasz királytól kérni segítséget... (Aztán különösebb segítség híján inkább maga veszi kézbe az ügyintézést.)

info
Aki módok vagy saját pályák készítésére adná a fejét, rengeteg jótanácsot, útmutatót talál a titanquest-vault.ign.com oldalon.

Hol is látjuk már ezt a „kiszabadul az ősgonosz és rusnya lényekkel árasztja el a világot" kezdőmotívumot? Ha nem ugrana be egyből a Diablo, a játék előzékenyen segít, ugyanis nem csak a kerettörténetét, de a kezelését, a játékmenetét is hmmm... mondjuk, hogy a Blizzard klasszikusa ihlette, és akkor nem kell olyan illetlen szavakat használnunk, mint „lopni", meg „másolni".

A BAL KLIKK A BARÁTOD

A játékmenet tehát ismerős: milliószám özönlenek az ellenségek, mi meg vadul kattintgatunk rájuk az egérrel, vágjuk őket hűvös halomba, a karakterünk extra képzettségeinek, varázslatainak intenzív használatával. A sima mészárlás mellett a történetet előregördítő küldetéseket is kapunk, de nagyon nem kell törődni velük, ha mindenkit kiirtunk a pályán, abban benne lesz biztos a küldetéscél likvidálása is (lásd még a keresztes lovagok „öld meg mind, Isten majd szétválogatja őket" taktikáját).

A skorpió jegyében születtek, ott is döglenek meg mind egy szálig

Az ilyesfajta hack'n'slash RPG-kben a játékélmény javát a „loot", vagyis a mérhetetlen mennyiségű ellenféltől hullarablás útján összeharácsolható zsákmány, egyre táposabb felszerelés adja. A Titan Questben is megvannak a szokásos, színkódokkal jelölt ritkaságú és értékű varázstárgyak, fegyverek ezrei, a szetek (amelyek együtt viselve adnak valami extra pluszt), a különféle speciális támadásokat és védelmeket nyújtó cuccok – csak győzzünk elég helyet találni nekik a hátizsákunkban. Vannak aztán még Relicek és Charmok, amelyeket egy felszerelési tárgyunkhoz „ragaszthatunk", és annak adnak valami bónuszt

Vajon miért tömték tele kincsekkel az ókor összes kazamatáját és barlangját?

Még hogy last minute kalandtúra Egyiptomba extra olcsó áron... Csak jussak haza, kardélre hányom az egész utazási irodát!

Battle for Middle-Ware

Az már jó ideje megszokott, hogy a játékfejlesztők a hatékonyság érdekében hajlamosak a grafikai, vagy fizikai engine-eket, video- és hangkezelő programmodulokat nem maguk megírni, hanem licencelni egy már bevált megoldást. A Titan Questben azonban olyat láttunk, amit máshol még nem: saját útkereső rutin helyett használ a program middleware-t, vagyis külső fejlesztésű programot, méghozzá a francia eredetű PathEngine-t. Amikor kicsit utánanéztünk, még jobban meglepődtünk, kiderült ugyanis, hogy a cucc már 2002 óta létezik, több mint 50 játékban szerepelt, és éppen most vette meg a két koreai MMORPG óriás (an NCSoft és a Webzen), valamint a Microsoft is. A program ára csomagtól függően 4 és 13 ezer euro között van – és szó se róla, az útkereséssel nem is volt gondunk a Titan Questben...

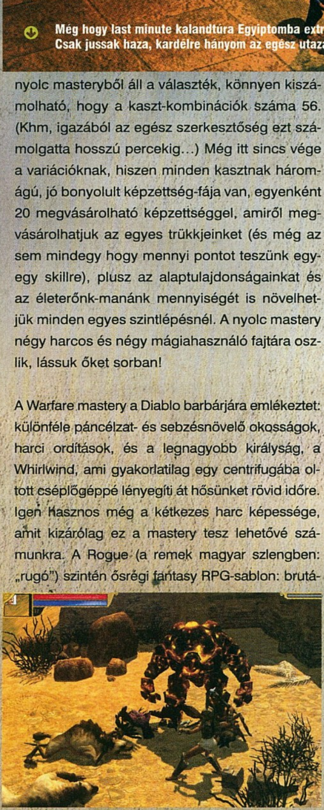
(illetve három Relicből vagy Shardból összerakhatunk egy hasonló funkciójú, de még erősebb cuccot). Az ősrégi recept tökéletesen működik, az ember minden egyes lény leölése, láda kinyitása után izgatottan várja a lottóötöst, és nyomja le az Alt gombot, hogy lássa, mi „esett".

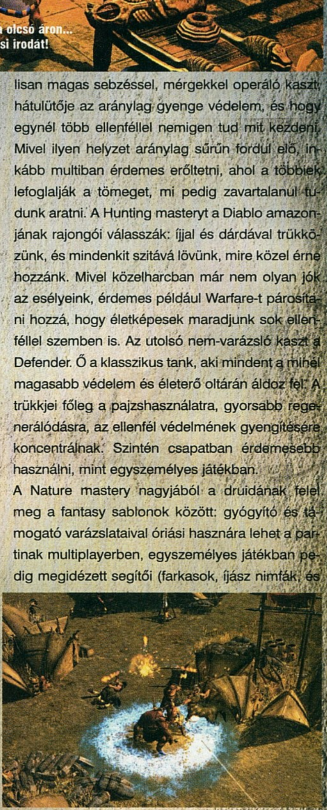
HŐSEMBERKÉPZŐ

A zsákmány mellett a Diablo-jellegű játékok másik sarokköve a fejlődési rendszer – ha ez jó, sokoldalú és változatos, a játék tápolás-élménye fokozódik, a játékos boldog. Nos, az Iron Lorenál már-már zseniális módon szerteágazó, mégis kiegyensúlyozott(nak tűnő) rendszert találtak ki a karakter fejlődésére. A Guild Warshoz hasonlóan két kasztot (amit itt masterynek hívnak) választhatunk magunknak – egyet az első szintlépésünk után, egyet pedig 8. szinten. Mivel nyolc masteryből áll a választék, könnyen kiszámolható, hogy a kaszt-kombinációk száma 56. (Khm, igazából az egész szerkesztőség ezt számolgatta hosszú percekig...) Még itt sincs vége a variációknak, hiszen minden kasztnak háromágú, jó bonyolult képzettség-fája van, egyenként 20 megvásárolható képzettséggel, amiről megvásárolhatjuk az egyes trükkjeinket (és még az sem mindegy hogy mennyi pontot teszünk egy-egy skillre), plusz az alaptulajdonságainkat és az életerőnk-manánk mennyiségét is növelhetjük minden egyes szintlépésnél. A nyolc mastery négy harcos és négy mágiahasználó fajtára oszlik, lássuk őket sorban!

A Warfare mastery a Diablo barbárjára emlékeztet: különféle páncélzat- és sebzésnövelő okosságok, harci ordítások, és a legnagyobb királyság, a Whirlwind, ami gyakorlatilag egy centrifugába oltott cséplőgéppé lényegíti át hősünket rövid időre. Igen hasznos még a kétkezes harc képessége, amit kizárólag ez a mastery tesz lehetővé számunkra. A Rogue (a remek magyar szlengben: „rugó") szintén ősrégi fantasy RPG-sablon: brutálisan magas sebzéssel, mérgekkel operáló kaszt, hátulütője az aránylag gyenge védelem, és hogy egynél több ellenféllel nemigen tud mit kezdeni. Mivel ilyen helyzet aránylag sűrűn fordul elő, inkább multiban érdemes erőltetni, ahol a többiek lefoglalják a tömeget, mi pedig zavartalanul tudunk aratni. A Hunting masteryt a Diablo amazonjának rajongóiválasszák: íjjal és dárdával trükközünk, és mindenkit szitává lövünk, mire közel érne hozzánk. Mivel közelharcban már nem olyan jók az esélyeink, érdemes például Warfare-t párosítani hozzá, hogy életképesek maradjunk sok ellenféllel szemben is. Az utolsó nem-varázsló kaszt a Defender. Ő a klasszikus tank, aki mindent a minél magasabb védelem és életerő oltárán áldoz fel. A trükkjei főleg a pajzshasználatra, gyorsabb regenerálódásra, az ellenfél védelmének gyengítésére koncentrálnak. Szintén csapatban érdemesebb használni, mint egyszemélyes játékban.

A Nature mastery nagyjából a druidának felel meg a fantasy sablonok között: gyógyító és támogató varázslataival óriási hasznára lehet a partinak multiplayerben, egyszemélyes játékban pedig megidézett segítői (farkasok, íjász nimfák, és





Várunk párszáz évet, és filmet forgatnak rólunk Hídember címen. A haverunkról meg a folytatást, a Hídelementált.

egyéb erdei lények) végzik el helyette a piszkos munkát. Az Earth mastery a nevével ellentétben elsősorban tűzmágiával foglalkozik. Piromániások tűzgolyókat lődözhetnek, földrengést támaszthatnak, lángoló elementálokat idézhetnek testőrnek, tűzaurával védhetik magukat, illetve – ha valami verekedő kaszttal keverik – a fegyverüket tápolhatják fel extra tűzsebzéssel. A maradék két őselem, vagyis a víz (leginkább jég formában) és a levegő (amiről asszociáljunk a villámokra) mestereivé válhatunk a Storm masteryt választva. A jeges trükkök elsősorban az ellen lassítását szolgálják, míg a villámok nehezen kitalálható módon agyonsújtják az ellenünk szegülőket. Végül a Spirit mastery képviselőit nevezhetjük akár nekromantának is: élőholtakat idéznek, félelemvarázslatokkal és életerőszívással operálnak – egyszemélyes és multi játékban egyaránt meglehetősen durvák. No és most hogy végignéztük a nyolc kasztot, képzeljük csak el, milyen bizarr összeállításokat mixelhetünk össze belőlük...

A képzettségeink nincsenek kőbe vésve, némi készpénz ellenében a városokban a Mysticnek nevezett jólét lelkek közreműködésével újraoszthatjuk őket („respeccelhetünk"), de a két kasztunk megváltoztatására csak a New Game menüpont ad lehetőséget, tehát jól fontoljuk meg, mit választunk. (Szerencsére a kézikönyv mellé kapunk egy részletes táblázatot az egyes kasztokról és képzettségekről, tehát lehet okosan előre tervezni.)

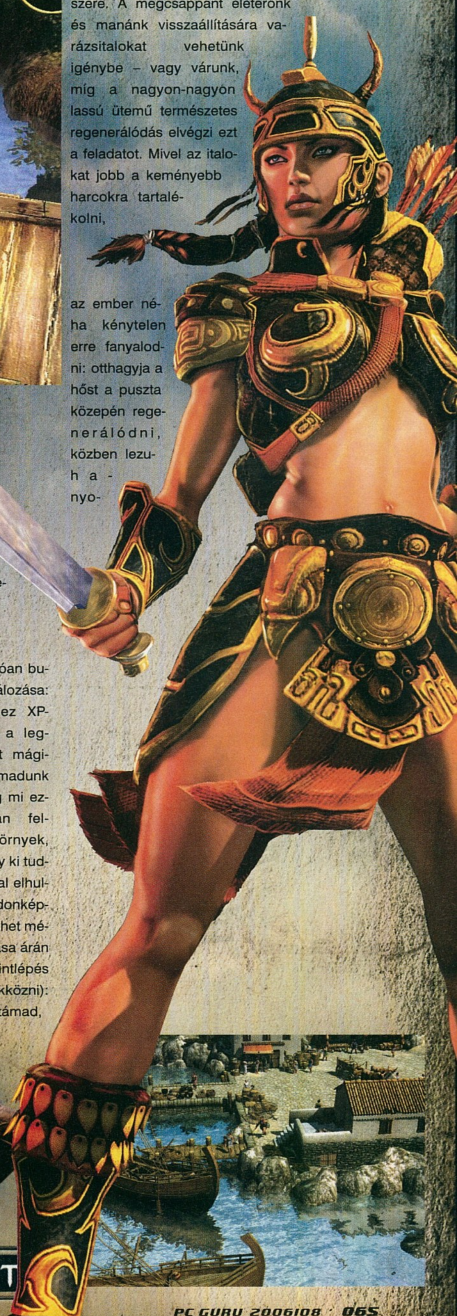
info

A játék hivatalos oldalának felmérése szerint a demóban magasan a Warfare mastery volt a legnépszerűbb a játékosok között, utána pedig a Storm és a Hunting.

A HALHATATLANSÁG HALÁLA

A remek fejlődési rendszer mellett bántóan bután lett megoldva a hős elhalálozása: addig rendben, hogy ez XP-veszteséggel jár, és a legutóbb meglátogatott mágikus szökőkútnál támadunk fel – csakhogy míg mi ezzel automatikusan felgyógyulunk, a szörnyek, amiknek a keze (vagy ki tudja milyen végtagja) által elhullottunk, nem. Ezzel tulajdonképpen bármekkora szörnyet le lehet mészárolni némi tapasztalati pont beáldozása árán (szintet nem tudunk veszteni, tehát szintlépés után, kevés XP-vel érdemes ilyennek trükközni): odafut, üti-veri, amíg bírja, meghal, feltámad, visszafut...

Szintén nem éppen tökéletes a gyógyulás módszere. A megcsappant életerőnk és manánk visszaállítására varázsitalokat vehetünk igénybe – vagy várunk, míg a nagyon-nagyon lassú ütemű természetes regenerálódás elvégzi ezt a feladatot. Mivel az italokat jobb a keményebb harcokra tartalékolni, az ember néha kénytelen erre fanyalodni: otthagyja a hőst a puszta közepén regenerálódni, közben lezuhanyo-



zik, leviszi a kutyát sétálni, megnéz egy félidőt az aktuális meccsből... Fel nem foghatom, miért nem lehetett egy pihenés funkcióval, vagy valami gyógyító hatású kaja bevezetésével kicsit felgyorsítani ezt a folyamatot.

EPOSZI MÉRETEK

Manapság, az 5-6 órás játékok korában igazi maratonnak for tűnni a Titan Quest a maga bő 40 órás játékidejével, és hatalmas pályáival. A grafika határozottan tetszetős (bár a maximális beállításoknak meghökkentően kemény ára van hardverben), és még változatos is: a görög, egyiptomi és kínai helyszínek más-más hangulatúak, és természetesen a helyi folklór képviselőit vonultatják fel ellenünk hosszú, tömött sorokban (és persze a helyi nevezetességeket, mint a piramisok, vagy a Nagy Fal). Különösen látványos a napszakok váltakozása: még ugyanaz a pálya is teljesen más élményt ad fényes nappal, szürkületkor, vagy éjjel, fáklyafénynél. Az Age of Empires 3-hoz hasonlóan itt is nagy hangon harangozták be a fizikai modellezést, de különösebb értelme itt sincs az optikai tuningon felül: igaz, az kimondottan megkapó, amikor ellenfeleink egy jól sikerült saller után négy-öt métert repülve lehelik ki a lelküket, mint valami Bud Spencer-filmben. Az effektekkel nem bánik szűkmarkúan a játék, különösen jópofa a külső és belső terek közti váltás, ahogy „áttűnik" az egyik helyszín a másikba (töltögetés nélkül, ezért külön piros pont jár!). A zenei aláfestés kellemes, a hangok és a szinkron is rendben van – ha nem is Oscar-esélyes, de tökéletesen kiszolgálja a játékot.

A rettenthetetlen

Nem mondható mindennaposnak a játékiparban, hogy egy Oscar-jelölt hollywoodi forgatókönyvíró dolgozza ki egy játék sztoriját, de a Titan Questtel ez is megesett. A játék sztoriját ugyanis az a Randall Wallace jegyzi, akit '95-ben a Rettenthetetlen forgatókönyvéért a legrangosabb filmes díjra jelölték (amit egyébként a Közönséges bűnözők nyert meg), de dolgozott a Pearl Harboron, a Vasálarcoson, és a Katonák voltunkon is (utóbbi kettőn rendezőként is). Érdekes módon mindezek ellenére éppen a sztori az egyik olyan terület, amiben a Titan Quest elmarad a nagy elõd Diablótól – ugyan Mr. Wallace becsülettel beleírt minden mitológiai szereplőt, helyszínt és lényt, amit csak kitaláltak az ókorban, a végeredmény mégis kicsit színtelen-szagtalan lett...

Egyébként meg most jut eszembe: ez a fickó képes volt saját magáról elnevezni a Rettenthetetlen főhősét, William Wallace-t?! (Nem, nem volt képes: a figura történelmi személyiség, és tényleg Wallace volt a neve.)

A nálam járt sajtóverzió sajnos elég csúnyán hemzsegett a bugoktól, teljesen véletlenszerű módon volt például olvasható, illetve láthatatlan a térkép, a küldetések szövege, a tárgyak statisztikái, és egyes tereptárgyak – ami esetenként eléggé oroszrulett-jellegűvé tette a játékot. Ezt mindenesetre betudtam annak, hogy pár héttel a megjelenés előtti állapotokat tükröző sajtóverzió, és különben is: volt merszem a játék elején feltűnő nVidia-logó ellenére ATI kártyán futtatni... Az értékelésnél mindenesetre feltételeztem, hogy ezek a bolti változatban már nincsenek benne.

A multiplayer módot sajnos nem tudtuk kipróbálni – egyrészt mert bőven a megjelenés előtt kaptuk meg a tesztpéldányt, és nem lett volna kivel; másrészt a kiadó nyomatékosan felhívta a figyelmünket, hogy ne is próbáljunk multizni, sőt az egyszemélyes játékot is a hálózatról lehúzott gépen űzzük. Mivel a multi az ilyesfajta játékok sava-borsa, nem kizárt hogy a jövő hónapban még visszatérünk erre a témára kicsit bővebben...

HA (DIAB)LÓ NINCS...

Az ember hajlamos az ilyen stílusú játékok tesztjét azzal a sablon-konklúzióval zárni, hogy „jó, jó, de az igazi azért mégiscsak a Diablo 3 lenne". Bármennyire is próbálok küzdeni az ilyesfajta klisé-befejezés ellen, pontosan ezt érzem a Titan Quest esetében is. Jó ez a játék, látványos, hangulatos, a fejlődési rendszere egyenesen zseniális és sokadszori végigjátszásra is új élményt nyújt (már annak, aki nem alszik el a „klikk, klikk, klikk-klikk, meghalt, cuccot fel, klikk, klikk..." játékmeneten). Ez ahhoz elég, hogy a játék Dungeon Siege-szintű sikerré váljon, de a Diablo trónfosztásához nem.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

A fejlesztők nagyon Diablót akartak gyártani, és ez többé-kevésbé sikerült is nekik. Külsőségekben verik is a hat éves etalont, belbecsben nem annyira. Én mondjuk azon is elaludtam hosszú távon, meg ezen is...

PRO: Szép grafika, első osztályú fejlődési rendszer, milliónyi tárgy

KONTRA: Hangulat és sztori terén lenne még hová javulnia - elég hamar monoton darálássá válik

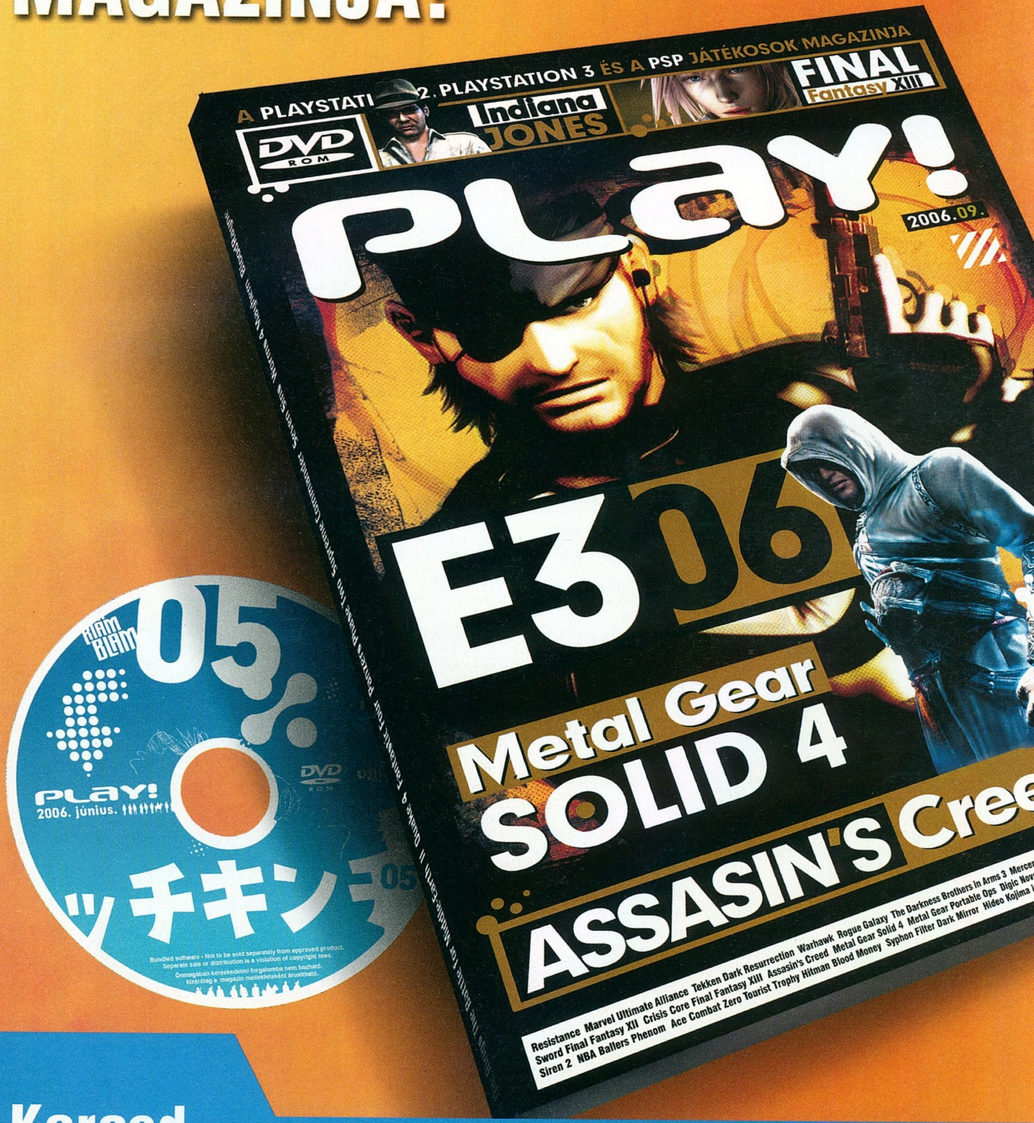
8.7

ÖSSZEGZÉS: Talán a legkorrektebb Diablo-klón, amit valaha láttunk. Néhány vonatkozásában felül is múlja a nagy öreget (másokban meg alul, de nagyon).

GÉPIGÉNY: P4 1.8 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 5 GB HDD

DIABLO 2	92%
DUNGEON SIEGE	87%
DUNGEON SIEGE 2	85%

A PLAYSTATION JÁTÉKOSOK MAGAZINJA!



Keresd
DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

írta · Julius

RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR

fejlesztő > Stainless Steel Studios kiadó > Midway
web > www.riseandfallgame.com

A Stainlesst 1998-ban kifejezetten real-time stratégiák készítése céljából alapította Rick Goodman, akit az Age of Empires egyik atyjaként tisztelhetünk. Első játékukra jó három évet kellett várni, de az Empire Earth meghozta a sikert. A massachusetts-i fejlesztők még összerakták a 2003-as Empires: Dawn of the Modern Worldöt (valamint eladták az engine-jüket a Children of the Nile számára) – majd tavaly váratlanul csődbe mentek.

Kevés hányattatottabb sorsú játék készült mostanában, mint a Rise and Fall. Az igencsak ígéretes műről 2005 februárjában bukkantak fel az első hírek, amikből megtudhattuk, hogy újabb történelmi stratégiáról van szó, melyben négy ősi civilizációt – görög, római, egyiptomi és perzsa – vezethetünk harcba, valamint hogy stratégiáktól némileg szokatlan módon „rázoomolhatunk" az adott nép egy-egy jelentősebb hősére (ezekből nyolcat ismer a program), és 3rd person módban átvehetjük az ő közvetlen irányítását. Aztán közvetlenül a megjelenés előtt, tavaly novemberben jött a sokkoló hír, miszerint a fejlesztés közepén a Stainless becsődölt. A kiadó nem akarta veszni hagy-

RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR

Haha, még hogy Palpatine szenátornak jutott először eszébe a klónhadsereg ötlete...

ni a reményteljes művet, ezért megbízta egyik belső fejlesztőjét (Midway San Diego) a játék befejezésével. Innentől kezdett aztán igazán tragédiába fordulni a dolog, hiszen rövidesen kiderült, hogy ez a csapat is felszámolás alatt áll. Végül fél évvel az eredeti megjelenési dátum után csak összelapátolták valahogy a játékot, így az a boltokba kerülhetett. A hosszú felvezetés azért kellett, mert a következő oldalakon főként arról fogok mesélni, hogy mindezen események mennyire nyomták rá bélyegüket a végső verzióra...

A HŐSÖK ÖRÖKKÉ ÉLNEK

Igen dicséretes módon egyre inkább divatba jönnek a műfaji ötvözetek, vagyis az olyan játékok, amik több – markánsan elkülönülő, korábban elképzelhetetlen párosítású – stílust olvasztanak magukba. Két hónapja a kategória új királyát, a Spellforce 2-t ünnepeltük, most pedig itt van a külsőnézetes akciójátékok és a valós idejű stratégiák ötvözete, a Rise and Fall. Az alapötlet itt is remek: előbb jó stratéga módjára táborhelyet keresünk, nyersanyagokat gyűjtünk és épületeket húzunk fel, majd harci egységeket gyártunk és megpróbálunk területeket foglalni ellenségeinktől. Az új momentum itt lép működésbe, konzolokat idéző verekedős játékstílusban, amolyan Dynasty Warriors módon, gondosan óvott (egyébként szinte emberfeletti képességekkel rendelkező) hőseinkkel személyesen is beavatkozhatunk a csatába. Lehet sejteni, milyen különbségek vannak hőseink és a garmadával ránk rontó emberáradat között... szóval nem fogunk megijedni a 10-20-100-szoros túlerő látványától sem. Így már érthető, miért hangzik a játék mottója a következőképpen: „Birodalmak emelkednek fel és buknak el... de a hősök örökké élnek!".

Hannibál a kapuk előtt áll. Ante portas vagy mifene...

A FORRADALMI HERO MODE

Még egyszer visszautalnék a Spellforce-ra, mivel ott zseniális módon valóban fele-fele arányban ötvözték a stílusokat. A Rise and Fall közel sem ennyire kiegyensúlyozott, szigorúan véve inkább csak egy új trükkel gazdagodott RTS-ről beszélhetünk. Ez azonban igencsak markánsan jelen van, hiszen jóval hangsúlyosabb szerep jut két hősünknek, mint a hasonló játékokban. Választott oldaluktól függően irányíthatjuk Kleopátrát és Ramszeszt (egyiptomiak), Akhilleszt és Nagy Sándort (görögök), Julius (hehe) és Germanicus Cézárt (rómaiak), vagy Nebuchadnezzart és Sargont (perzsák).

A PUDING PRÓBÁJA...

Eddig az elmélet, de mi fogad minket némi (igen rövid) játék után? Először is, ha vérbeli stratégák vagyunk, szembesülni fogunk a ténnyel, hogy taktikai és tervezési vonatkozásban nem sok kihívást nyújt a játék, nincsenek szívet melengető újdonságok, és lényegében egy egyszerű RTS-t kaptunk, melyben a hatalmas sereg felállítása és az

ellenség lerohanása az esetek többségében beválik. Ugyanakkor hamar rá fogunk jönni, hogy egy számunkra roppant idegen játékstílus tört be az életünkbe, ami eleinte talán még újszerű és szórakoztató, később azonban a Hero Mode igencsak fárasztóvá és unalmassá, ugyanakkor általa a játék túl pörgőssé válik. Mert néha bizony még az akcióhoz szokott játékosokat is megizzasztó helyzeteket produkál a Rise and Fall, ráadásul sokszor szembesülünk az „egyetlen hiba és kezdhetjük elölről a pályát" nevezetű gyönyörűséggel, ami ugye szintén nem feltétlenül az RTS-rajongók kedvence.

Mindez talán még nem is lenne olyan nagy baj, ha kedvünkre kapcsolgathatnánk a két mód között, azonban vannak olyan küldetések (igen-igen hosszú küldetések!) amik nem teljesíthetők másképpen, csak a mostanra már kellőképp megutált hős-módban. A folyamatos hack&slash a Diablóban működött ugyan, de még ott sem kellett adott idő alatt teljesített pályák miatt aggódnunk; itt még ez is a nyakába zúdul a gyanútlan RTS rajongónak.

...AZ EVÉS

Ha viszont akciójátékosként közelítünk a Rise and Fallhoz, nagyon fog tetszeni a kaszabolás és pusztítás, az állandó nyomás és villámgyors reflexeket igénylő folyamatos harc... egy ideig. Aztán rájövünk, hogy az izzasztó küzdelmek sorozata mezei arcade-játékossá degradált minket; észrevesszük, hogy nincs szükség pontos célzásra és időzített támadásokra; hogy bár figyelnünk kell mikor mit csinálunk, lényegében monoton módon haladunk előre, és már a történet sem érdekel minket, csak teljesítsük végre az adott feladatot, és menthessük magunkat biztonságba.

Mindjárt jön Caesar híres mondása: "Jöttem, láttam, de hogy ezt az ormótlan izét miért hoztam, azt magam sem tudom..."

Ráadásul hamar felismerjük, hogy legyünk akármilyen profik, gyakoroljunk akármennyit, még úgy sem megyünk semmire, ha nem áll mellénk a szerencse. Mindezek tetejébe szívből fogjuk utálni az egységgyártást, a rabszolgákkal végeztetett bányászkodást és gyűjtögetést (jut eszembe, a fa és az arany mellett dicsőséget is gyűjtögetnünk kell, ami szintlépés mellett különféle képességekre – gyorsabb termelés, jobb morál – jó), meg az egész stratégiai mizériát. Miért nem zúzunk végig a pályákon a szuperhősünkkel, és felejtjük el az egész stratégiát? – gondolhatnánk, ám a fejlesztők ezt nem tették lehetővé. Hősünk a sérülésekbe egy idő után belehal, regenerálódni viszont csak akkor tud, ha kilépünk a hős módból, és újra stratégiaként játszunk a Rise and Fall-lal. A jó szórakozásra esélye talán csak annak a játékosnak van, aki szereti az egyszerű stratégiát, mellette pedig rajong a szivatós arcade stílusért. De az ő örömük sem tart sokáig.

info

A játékkal kapcsolatos infókért, az esetleges modokért és más érdekességekért érdemes a legnagyobb rajongói oldalt látogatni a raf.heavengames.com címen.

TOVÁBBI PROBLÉMÁK

Félreértés ne essék, nekem tetszett a Rise and Fall alapötlete, hogy megpróbált új színt vinni a kissé ellaposodott stratégia műfajába. Talán jobb esélyekkel indult volna, ha nem ilyen nehéz körülmények között készül. Ezért némileg fájó szívvel folytatom, mivel az eddig sem kevés gond felsorolásával sajnos még távolról sem értünk a problémák végére. Nézzük a grafikát, ami meglehetősen.... (hmm, mi is lenne a jó szó rá...) szegényesre sikeredett. Ha online játékról lenne szó, még tetszetősnek is titulálhatnánk, de offline kategóriában ez bizony már elég vérszegény. A kutyafuttában, nem szívvel-lélekkel történt fejlesztés tetten érhető az alacsony poligonszámban, a fantáziátlan épületekben és a semmilyen textúrákban, amitől az egész nyomott hangulatot áraszt még csúcskonfigokon is. Pedig a változatosságra nem lehet panaszunk, a küldetések során bejárhatjuk Európa és Észak-Afrika tájait, a sivatagi homoktengertől a havas hegycsúcsokig, a fű is szépen hullámzik és a víz fodrozódása is rendben van.

A légió hamarosan elefánt általi, nyolc napon túl sem gyógyuló sérüléseket szerez...

RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR

RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR

Az animációk készítésénél állítólag motion capture módszereket is felhasználtak, ám ez a végeredményt tekintve nem tűnik fel igazán. Ráadásul rengeteg illesztési hibával is találkozhatunk (falban masírozó csapatok és társaik), ami ismét csak az optimalizáció hiányára utal, csakúgy mint az időnként rendkívül alacsony framerate és a hosszú töltögetések. Hogy valami jót is mondjak, a zene alapvetően rendben van.

VAN EBBEN VALAMI JÓ IS?

Próbálok valami pozitívumot is írni, mielőtt mindenki teljes bukásnak ítéli meg a játékot. Az egységek vonatkozásában például értek kellemes benyomások, itt a Rise and Fall hozza a formát: a szimpla gyalogosok mellett dárdások, lovasok és íjászok színesítik a repertoárt, amit néhány speciális egység (például az ostromló alakulat, akik képesek létrákat a rohamozott épület falának támasztva bejutni, továbbá a katapult vagy éppen a harci elefánt) egészít ki. A harcosokat csapatokba szervezhetjük, bár az útkeresés szintén nem tartozik a program erősségei közé (az első akadálynál garantáltan felborul a gondosan beállított formáció).

A hősök és az NPC-k némi szerepjáték-elemet is csempésznek a játékba, az egyszerű technológiai fa, és a különféle pluszokat áruló kereskedők szereplése okán. Említettem, hogy a jelentősen felturbózott hős karakterünk hamar arcade zúzássá változtathatja a játékmenetet; ezt némileg elodázhatjuk, ha változatos módon küzdünk vele: a kardot félretéve választhatjuk a távolsági támadásokat (magyarul íjászkodás), és még lopakodó üzemmód is rendelkezésünkre áll.

HAJÓ, HA NEM JÓ

Nagy várakozás övezte a beharangozott tengeri csatákat, ám itt sem nyújt egyértelműen lenyűgöző hatást a Rise and Fall. Valóban impozáns részét képezi a játéknak (a hajókon szállíthatunk hatalmas seregeket, használhatjuk támadásra, hiszen íjászaink a fedélzetek biztonságából bátran lődözhetnek kifelé, és persze rá is ronthatunk az ellenséges flottára), ám az előzetes információk alapján sokkal többet vártam tőle.

Azt hiszem, a legtöbbeteket sikerült elijesztenem a játékkal történő közelebbi kapcsolat felvételétől, pedig ha lehetőség van rá, egy próbát mindenképpen megér. Vannak benne jó ötletek, még ha az optimalizálás és az alapos tesztelés összes hiányosságát magán is hordozza.

Multi móka

Bár a játék még nagyon friss, a hivatalos oldal multiplayer stratisztikái már most sokatmondóak. A legnépszerűbb pályák a Wide Open, a Valley of the Conqueror és a Mainland; a legnépszerűbb játszható oldal Egyiptom (szorosan a nyomában Perzsia), a győztes és vesztes meccsek aránya viszont a görögöknél a legkedvezőbb.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Azt kéne mondanom, hogy várjuk meg az első patch-et, az feltehetőleg sokat lendít majd a játékon, de az ismert körülmények miatt erősen kétséges, hogy valaha készülne hozzá javítás. Akkor pedig a címből csak a Fall marad...

JULIUS

PRO: Érdekes műfaji kombináció, hangulatos zene és tengeri csaták

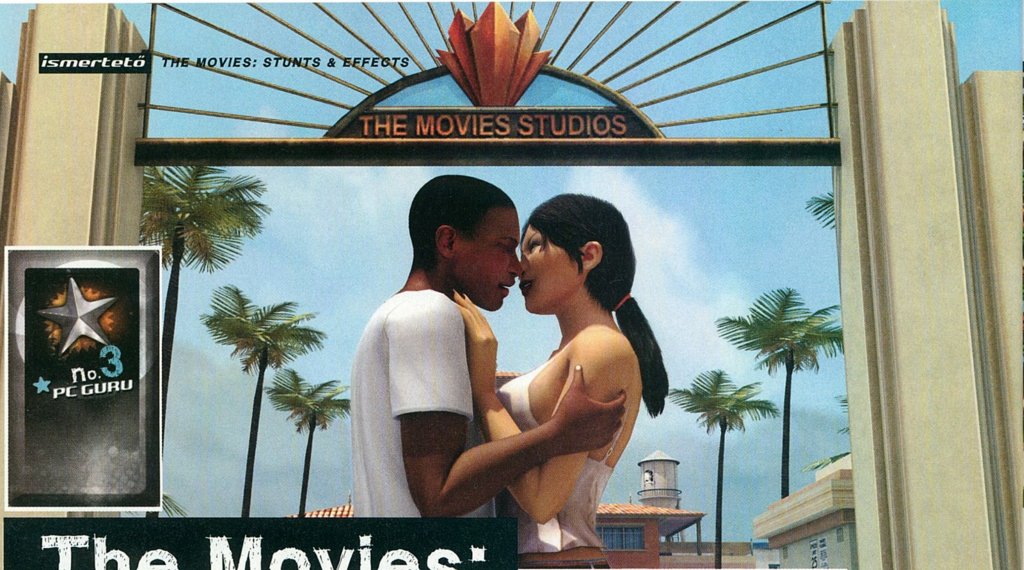
KONTRA: Igazán nem szól senkinek sem, idegesítő arcade részek, optimalizáció hiánya

7.2

ÖSSZEGZÉS: Érdekes alapötlet érdektelen megvalósítása: sajnos sokkal több volt ebben, mint amit végül sikerült kihozni belőle.

GÉPIGÉNY: P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3,5 GB HDD

ROME TOTAL WAR	94%
CHILDREN OF THE NILE	87%
TITAN QUEST	87%



The Movies: STUNTS & EFFECTS

írta · Stöki

fejlesztő > *Lionhead Studios* **kiadó >** *Activision* **web >** *www.themoviesgame.com*

Alig adtam hangot csalódottságomnak az előző számban a Black & White 2: Battle of the Gods kapcsán, már meg is érkezett a következő kiegészítő a Lionhead Studiostól, ezúttal a The Movieshoz. A Stunts & Effects már egy klasszissal jobb, mint a B&W2-höz hegesztett nyavalyás három pályája, de kiegészítőnek még mindig nem tökéletes – Peter Molyneux cégétől pedig megszoktuk a tökélyt, és nem is szeretnénk kevesebbel beérni.

Egy kiegészítőtől ugyebár két dolgot vár az egyszeri játékos: 1. javítsa ki az alapjáték hibáit, 2. legyen benne még több küldetés, táp, ellenfél és hasonló finomságok. Essünk túl a feketepont kiosztásán: a Stunts & Effects az előbbi ponton hasal el. A filmstúdiók mindenapjait feldolgozó The Movies korrekt gazdasági szimulátor volt, mégis felemás sikert aratott, aminek elsősorban az volt az oka, hogy a játékmenet túlságosan szöszölősre sikeredett. Szinte mindegyik kritika azt kifogásolta, hogy az még rendben, hogy a filmeket és az épületeket meg kell teremteni (elvégre erről szól a játék), és az is belefér, hogy a sztárokat a Simshez hasonlóan pátyolgatnunk kell, de az már kicsit túlzás, hogy a stúdiónk „utcáin" eldobált szemét is hatással van a filmjeink minőségére, és ilyen okok miatt unalmas perceket kell töltenünk bokrok és dísztárgyak ízléses elhelyezésével. A program hibája volt az is, hogy túl kevés jelentkező kopogtatott a stúdiónk ajtaján (így sosem volt elég munkaerőnk például éppen a szemétszedésre), mások pedig azt kifogásolták, hogy a saját készítésű filmek nincsenek érezhető hatással a gazdasági részre (ezzel speciel nekem nem volt bajom). A fentiek fényében érthetetlen, hogy a készítők miért ragaszkodtak az alapjáték összes negatívumához (különösen, hogy nem több évi fejlesztőmunkát igénylő javításokat vártak a játékosok, inkább csak kicsit butítani kellett volna a programot). A piszlicsáré menedzseri feladatok tehát továbbra is bosszantják a játékost, a potenciális alkalmazottak pedig csak nem akarnak tömött sorokban érkezni (bár az alapjátékhoz letölthető Employee mod segít ezen, de ahogy láttam, néha összeakad a kiegészítővel, így ebből is meg kell várnunk a következő verziót). Ezen okok miatt a Stunts & Effects értékelése nálam a szép kerek 10 helyett 8,5-ről indult lefelé…

AKIK VÁSÁRRA VISZIK A BŐRÜKET

…és ott meg is állt. Az újdonságok ugyanis olyan szép számban és minőségben érkeztek, hogy egyszerűen nem tudtam beléjük kötni. Mint az alcím mutatja, a kiegészítőben a kaszkadőrök és a speciális effektusok kapják a főszerepet, ami mindenekelőtt egy új egységtípus, a dublőr bevezetését jelenti. Dublőröket ugyanúgy gyárthatunk, mint filmes személyzetet: a megfelelő épület (ezúttal a kaszkadőriskola) felhúzása után az épület előtt jelentkező munkanélküliekből képzünk néhányat. Ezek után forgatókönyvíráskor lehetőséget kapunk arra, hogy kaszkadőröket rendeljünk az egyes színészekhez és jelenetekhez, majd amikor a kész forgatókönyvet bevisszük a szereposztó irodába, a kaszkadőrök posztjára is ki kell jelölnünk a megfelelő embereket.

Amikor aztán megkezdődik a forgatás, derék dub-

info

A Lionheadnél a tavalyi-idei dömping után kissé lecsillapodtak a kedélyek, és két projektre koncentrál a csapat: a Fable 2-re, és a titokzatos Dimitrire.

tünk. A hang és a zene pedig továbbra is olyan hangulatos és bájos, mint volt – de ezzel soha nem is szokott baj lenni a Lionhead-játékokban.

A Stunts & Effects jól sikerült kiegészítője egy jól sikerült játéknak, rengeteg újdonsággal és igazi ötletekkel – az örömöt csak a kiköszörületlen csorbák rontják el. Nem vagyok benne biztos, hogy nyugodt szívvel ajánlhatom-e azoknak, akik a The Moviesnak inkább a menedzseri oldalát gyötörték (hiszen a játékmenet nem lett jobb, sőt a kaszkadőrökkel csak bonyolultabb lett), azok viszont feltétlenül szerezzék be, akik az alapjátékot elsősorban filmkészítésre használták – ez a kiegészítő nekik készült.

lőrjeink sikerrel végrehajtják a veszélyes jeleneteket – vagy nem. Ez a jelenetek nehézségén kívül (aminek öt fokozata van) leginkább a dublőrök két fő tulajdonságától, a kaszkadőri képességtől és a kondíciótól függ. Előbbit mindenféle edzőtermek felhúzásával és használatával növelhetjük, utóbbit pedig rehabilitációval (erre is újabb épület szolgál, a kórház). Nyilvánvalóan a legveszélyesebb jeleneteket csak képzett és jó fizikumú dublőrre érdemes osztani, ellenkező esetben előfordulhat, hogy emberünk beszerez valami komoly sérülést, hónapokig nyomja a kórházi ágyat, ráadásul a jelenet sem sikerül. A sikerhez tehát törődés kell – így a kaszkadőrök szépen illeszkednek a The Movies játékmenetébe (bár kicsit még tovább bonyolítják azt), és természetesen a készítők játékban nyerhető filmes díjak között is kreáltak nekik néhány új kategóriát (legjobb, dublőrökkel készített film, ill. legjobb és legvakmerőbb kaszkadőr).

NÉZETELTÉRÉSEK

A menedzseri teendők mellett a filmkészítési rész is bővült. Rengeteg új kosztüm, helyszín, apró beállítási lehetőség (például több szimulálható időjárásfajta) és jelenettípus kapott helyet a kiegészítőben. A jelenetek közül a legtöbb a kaszkadőri akciókat támogatja, és az eddig még nem látott helyszínek sem éppen romantikus szerelmes filmekhez készültek. Többek között dzsungelt, katonai létesítményeket és nagyvárosi utcákat találunk a díszletek között, továbbá olyan miniatűr városokat, amelyekben gond nélkül lefogathatjuk például a „Godzilla a viszkis rabló ellen" című kőkemény társadalmi drámát. Nagyjából a '80-as évek után megkapjuk a „blue screen" és a „green screen" díszleteket is, amelyekkel egyszínű háttér előtt felvett jeleneteket másolhatunk digitálisan a filmjeinkbe. A döbbenetes mennyiségű – de eredetiség helyett inkább kilóra mérhető – új kellékre egy ötletes újítás, a szabad kamerakezelés teszi fel a koronát.

Az alapjátékban többen kifogásolták, hogy csak előre beállított kameranézetek közül választhatott a játékos – a fenti újítás ezt orvosolja. Minden jelenetben megadhatunk A és B kamerapozíciót, majd a nézőpontot A felől a B-be tolhatjuk. Így nemcsak magunk választhatjuk meg, hogy hol álljon a kamera, de mozgathatjuk is a jelenetben. Ez az – első blikkre kicsit nehezen irányítható, de annál hasznosabb – opció rögtön megsokszorozta a korábbi jelenetekben rejlő lehetőségeket is, így a kiegészítő legjobb húzását tisztelhetjük benne. Egészen biztosan sűrűn használt attrakciója lesz a rajongói filmeknek (annak ellenére, hogy egy részletesebb tutorial elkelne hozzá a játékban).

HÁZIMOZI

A gazdasági szimulátor műfajában a látvány nem fontos különösebben, hát még egy gazdasági szimulátor kiegészítőjében – mégis, a fejlesztők az eddig sem ronda külcsínre is rátettek egy lapáttal. A címben szereplő effektek meglepően nagy számban láthatók a játékban (különösen a lángoló épületeket és robbanásokat tartalmazó jelenetekben), így az eddigieknél sokkal látványosabb és mozgalmasabb filmeket rendezhe-

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Újdonságai számát tekintve nagyon jó kiegészítő, amely sajnálatos módon nem javítja ki az alapjáték kisebb hibáit – pedig ezt elvártam volna tőle.

PRO: Kaszkadőrök ötletes bevezetése, szabad kamerakezelés, rengeteg új kosztüm és jelenet

KONTRA: Túl részletes mikromenedzsment – még mindig...

8.5

ÖSSZEGZÉS: Az alap Movies rajongói imádni fogják, a többiek viszont nem ettől fognak Movies-rajongóvá válni...

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD, The Movies alapjáték

THE MOVIES	90%
THEME PARK	92%
THEME HOSPITAL	92%

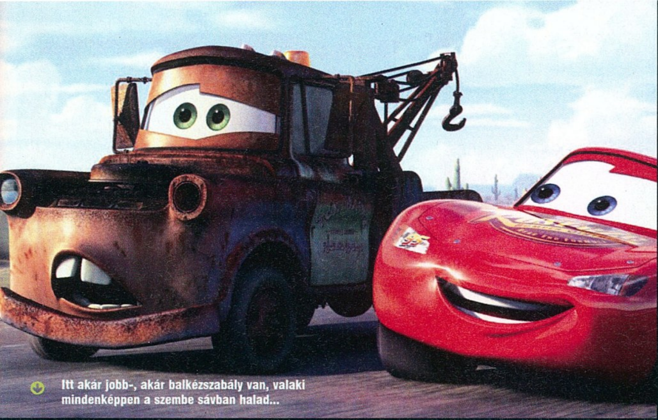
fejlesztő > **Rainbow Studios** kiadó > **THQ** web > **www.rainbowstudios.com** írta · GregS

A Rainbow Studios – nevével ellentétben – nem a Ubisoft Rainbow Six sorozatáért felelős gárda, hanem egy változó színvonalat hozó, versenyjátékokra specializálódott csapat. Ők felelősek a két vérprofi Motorcross Madness részért, a nemrégiben megjelent MX Unleashedért, és néhány átlagos konzolos autós programért.

Játékbábuk, bogarak, szörnyek, szuperhősök, verdák. Akár egy játékfejlesztő csapat témái is lehetnének, de a tapasztalt mozilátogatók egyből rávágják, hogy ezek bizony a legsikeresebb animációs filmekért felelős cég, a Pixar karrierjének állomásai. Az egyébként játékipari gyökerekkel is rendelkező csapat bátran nevezhető akár a mozivilág Blizzardjának is: bár nem ontják futószalagon portékáikat, amikor végre elkészül egy, az mindig hatalmas anyagi és kritikai sikert arat. A fantasztikus rajzfilmes kalandok természetesen ordítanak a megjátékosítás után, így eddig valamennyi remekművük esetén átélhettük interaktív módon is legújabb kedvenceink kalandjait. Nem volt kérdéses a monitorra vitel a Verdák esetén sem: a Pixar filmje ezúttal is lepipálta minden elődjét, és bár az alapján készült játék nem fogja leszorítani trónjáról sem a GTA-sorozatot, sem a GTR-t, igen korrekt feldolgozást vehet kezébe a moziból elégedetten hazafele tartó játékos.

VILLÁM ÉS A HAVEROK

Bár már ahhoz sem kell diploma, hogy kitaláljuk, milyen hősökről szól vajon a Pixar új filmje, a játékváltozat témájának eltalálása egy kiscsoportos óvodást sem izzasztana meg. Igen, a Verdákban látott emberarcú járgányokat viszontlátva fogunk száguldozni, főleg Kipufogó Fürdő városában és környékén. A teljes formula szerencsére nem ilyen egyszerű: kis túlzással egy GTA-szerű játékot kapunk, ahol szabadon pöföghetünk és vállalhatunk el küldetéseket, megbízatásokat a homokfútta utcákon valamint az ominózus 66-os út környékén. Útközben természetesen csaknem minden régi ismerős visszaköszön a vászonról, kommentálják gyönyörű fényezésünket, vagy egyszerűen csak gratulálnak előző győzelmünkhöz. Bár lehetne nagyobb szókincsük is, és elég furcsa,


Itt akár jobb-, akár balkézszabály van, valaki mindenképpen a szembe sávban halad...

amikor húsz méter gurulás után újra ugyanazzal a haverunkkal találkozunk össze, így is feldobják a bóklászást. A látványvilág, bár nem egy technológiai csoda, kellő hangulattal adja vissza a moziban látottakat, az eredeti színészgárda által kölcsönzött szinkron Owen Wilsonnal és Paul Newmannel az élen pedig szintén nagyot dob a programon. Ráadásul nem csak néhány mondatos összekötők találhatók a küldetések között, hanem egész tisztességes és hosszú történetet kapunk, amely a film cselekményszálát egészíti ki, és számos mellékszál után ismételten a Szelep Kupa köré épül. Ráadásul még némi poénkodást is sikerült a készítőknek ide átmenteniük, bár a főleg szójátékokra épülő humor megértéséhez nyilvánvalóan nem alapszintű angoltudás szükséges.

FÉNYEZD MAGAD!

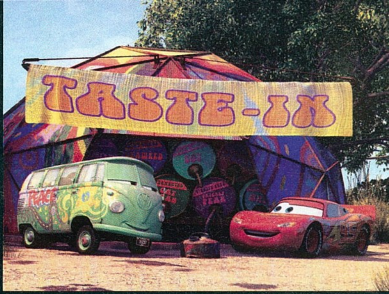
Fő tevékenységünk az egyszerű versenyzés lesz a kanyonban kijelölt változatos útvonalakon. A fiatalabb korosztályok kedvéért két nehézségi fokozatot is beépítettek, de sajnos a másodikat választva sem lesz komolyabb kihívásban része a valamivel tapasztaltabb sebességmániásoknak. Nem értem, miért nem lehetett legalább nehezebb módban egy kis kurázsit belevinni a programba, és egy kis kihívást is beleépíteni... Az még hagyján, hogy autónkkal szinte lehetetlen kicsúszni vagy felborulni, és hogy minden tereptípuson halál ugyanúgy viselkedik a járgányunk (pardon: verdánk), igazán az zavart, hogy akár már pár másodperces lemaradás esetén is roppant látványos módon egyszerűen bevárnak minket az ellenfeleink. Ily módon a játék első felében szinte csak arra kell ügyelnünk, hogy a harmadik kör utolsó harmadánál már ne csússzunk ki, egyébként mindig látványosan elhúzhatunk a hirtelen kéziféket behúzó riválisok mellett. Szerencsére azért valamilyen szintű nehezedés tapasztalható az előrehaladás során, de miután kitanultuk a csúsztatás fortélyát, kettőnél többször nemigen kell próbálkoznunk sosem a biztos első helyért. A megfelelő gázadagolás mellett előbb-utóbb figyelnünk kell a turbózásra, a speciális, csúsztatással bevett kanyarvételekre, majd természetesen alkalmunk lesz a filmben látott hátrafele vezetés fortélyait is kitanulnunk.

A város boltocskái körül bolyongva az egyszerű versenyektől eltérő, más típusú tevékenységek is akadnak szép számmal. Seriffként részt vehetünk a notórius gyorshajtók befogásában, elhullajtott alkatrészeket, tárgyakat gyűjthetünk, de a filmben megismert igen mókás traktorijesztgető csibészséget is kipróbálhatjuk. Ezeken kívül is akad pár apró, játékmenetet színesítő elem, a legaranyosabb talán, hogy egyes versenyek között a kerékcserét nekünk kell intéznünk a film legimádnivalóbb kis verdájával.

Kicsit még rálépünk a gázra, és a NASCAR-ból nász-kár lesz...

JÁTÉK DVD-EXTRÁKKAL

Valamennyi tevékenységünk közben – amellett, hogy folyamatosan haladunk előre a történetben – pontokat is gyűjtögethetünk, amiket változatos extrák megnyitására használhatunk fel a főmenüben. A választék igen impozáns: eredeti, egy perc közeli részleteket nézhetünk vissza a mozifilmből csaknem DVD-minőségben, nézegethetünk koncepcióterveket, rajzokat, de még a végleges filmbe be nem került, illetve nem befejezett jeleneteket is megtekinthetünk. Ezek a finomságok már önmagukban megérik a küzdelmet, pontosabban a játékkal töltött perceinket – igaz, elég furcsán mérik a jóságokat: nem értem például, ha egy egyperces videó 5000 pontba kerül, akkor egy sima képért miért kérnek 2500 petákot...



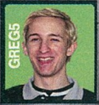
NA (KIPUFOGÓ)CSŐ!

Való igaz, a film fantasztikus világának, hangjainak, zenéinek adaptálása nélkül egy átlagos, vagy inkább az alatti játékkal lenne dolgunk, de akárcsak a Csillagok háborúja, vagy a James Bond licenc esetén, a már ismert világ megelevenedése csodákra képes. Egyszerűen jó viszontlátni Villámot, Sallyt és az összes félnótás barátunkat, felemelő érzés hogy kicsit meghosszabbíthatjuk a Pixar legújabb varázslatát – következő alkotásukra, a francia éttermek rágcsálóiról szóló Rataouillera még úgyis bő egy évet várnunk kell...

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Könnyed kikapcsolódás a gyermeklelkű Verdák-rajongóknak: tisztességes iparosmunka, sok extrával. Megéri vetni rá néhány pillantást a DVD előtt.



PRO: A film hangulatát visszaadó grafika, változatos minijátékokkal, egyszerű versenyekkel és sok extrával.

KONTRA: Túl egyszerű irányítás, alig van kihívás benne, és ennél azért szebb grafikát várnánk.

7.5

ÖSSZEGZÉS: Meglepően korrekt kis játék a zseniális film alapján.

GÉPIGÉNY: P3 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

FANTASTIC FOUR	78%
INCREDIBLES	57%
HP GOBLET OF FIRE	68%

Lám a cápa szája tátva... írta · Grath

JAWS Unleashed

fejlesztő > Appaloosa kiadó > Majesco web > www.jawsthegame.com

Mivel az Appaloosa főként konzolokon dolgozott a múltban, sokan talán nem is hallottak a legrégebbi magyar játékfejlesztő csapatról (1983-ban kezdték a szakmát). Fénykorukat a '90-es évek végén élték, amikor a Konaminak elkészítették a Contra-sorozat két tagját. Ezt követően az Ecco-játékokkal foglalkoztak, a békés vízi életet most a Cápával változtatták vérfürdővé.

A Jaws Unleashed eredetileg licenc nélküli „cápaszimulátornak" indult, vélhetően azért, mert a legutolsó Ecco-játék (egy békés, szinte relaxáló hangulatú delfines játék) mindenkinek tetszett, ám az akció hiánya miatt a legtöbben elaludtak előtte. Itt elvileg megkapjuk ugyanazt, sok akcióval; még delfinek is vannak, igaz, nem a főszerepben, hiszen kis szürke palackos helyett nagy fehér sokfogsoros emlőst fogunk irányítani. Van egy gonosz, környezetszennyező cég, a régi cápatámadásokról elfeledkezett városka, no meg hősünk, a fajtársairól elterjedt klisék mindegyikével rendelkező cápa. Az oktatópálya végén elfognak, így a következő tíz szinten meg kell szöknünk, ledózerolni a cég kirendeltségeit, feldarabolnunk vagy kétezer fürdőzőt, fókát és apróhalat, megküzdeni egy kardszárnyú delfinnel, és elsüllyeszteni egy egész flottát...

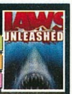
Cápánk képességeit a pályák között tápolhatjuk, ráadásul az alap harapás és farkcsapkodás mellé új képességeket is fogunk tanulni. Ellenségeinket darabokra rághatjuk – hát, hat éve a Soldier of Fortune többet tudott ilyen téren. Mészárlással nyerhetjük vissza a puskával-foggal-szigonnyal támadó ellenfelek által elvett életerőnket is. Sajnos a küldetések borzasztó logikátlanok és elvadultak, mintha valami Cápa-paródiában vennék részt – tudósokat szájba véve kell kártyaleolvasókhoz cipelni, robbanó hordókat ide-oda hordani, és a megfelelő helyre köpni (!), torpedókat hajigálni... Konzervdobozokat és rendszámtáblákat kell zabálnunk, és újratermelődő mini-tengeralattjárók százaival kell elbánnunk a játék során. Némelyik küldetés kellően elborult ahhoz, hogy pár percig küzdjünk az irányítással és az agyatlan ellenfelekkel, de nehezemre esik elhinni, hogy valaki végig fogja vinni a játékot, hacsak nem kényszerítik rá – innen is küldöm délcegen felfelé mutató középső ujjamat Hancunak, aki ezt megtette velem.

Az irányíthatóság a rája alfele alatt van, a grafika szintúgy, és az egészre a koronát a riasztóan beteg küldetések teszik fel. Technikailag a játék a PS2-es verzió átirata, vagyis – finoman fogalmazva – nem szép. Egyedül talán cápánk néz ki és mozog meggyőzően, minden más elnagyolt és effekteket nélkülöző kidolgozásban részesült. Hangok tekintetében van két robbanás, némi sikoltozás, csámcsogás, kevés tengeri zörej, no meg a legendás John Williams-dallam, ami nagyjából a játék legjobb része – lenne, ha nem remixelték volna.

Tartalomban nem szenved hiányt a játék: elrejtett tárgyakat, kincsesládákat kell gyűjtögetni, van 32 mellékküldetés (egy online kolléga ettől rögtön Grand Theft Sharknak nevezte ki a játékot – én eddig nem merészkednék), és sok bónuszt lehet megnyitni. Csak a lényeg, a játékmenet anynyira idegesítő, hogy szinte önkínzás vesződni vele

Remélem a fickó civilben zöldséges volt, vegetáriánus vagyok...

pc guru



GRAFIKA	04	
ZENE	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	03	

Számomra már az egész cápaszimulátor, mint játék alapötlet is kicsit vadnak tűnt, és valóban: a Jaws Unleashed egy nehezen kezelhető, marhaságokkal teli, ráadásul igencsak csúnya játék.

GRATH

PRO: John Williams legendás zenéje még ócska minőségben is hátborzongató

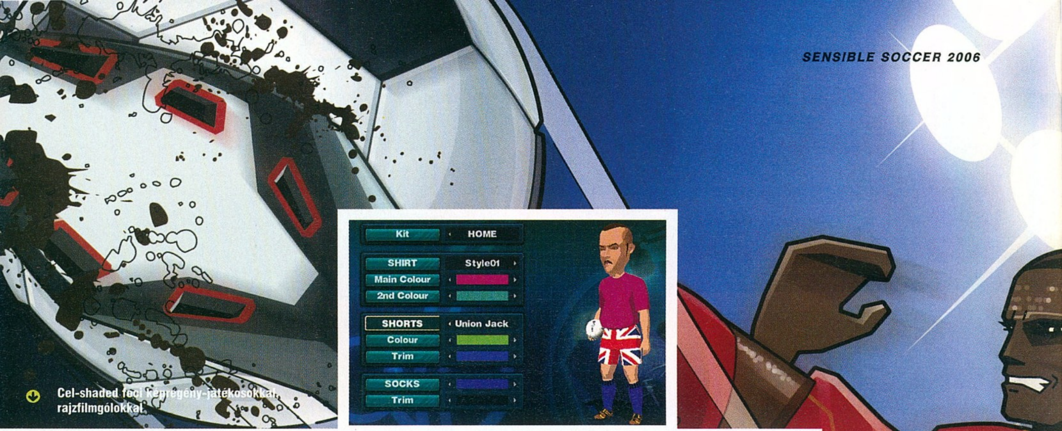
KONTRA: Huh, hol is kezdjem? Csúnya, buta, nehezen irányítható...

4.3

ÖSSZEGZÉS: Spielberg Cápa-filmjeinek folytatása egy gyengécske játék képében.

GÉPIGÉNY: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 700 MB HDD

ECCO THE DOLPHIN	88%
ECCO THE DOLPHIN 2	78%
ECCO THE DOLPHIN 3	89%



Cel-shaded foci képregény-játékosokkal, rajzfilmgólokkal

Kis pénz, nagyon kis foci | írta · Sasa

SENSIBLE SOCCER 2006

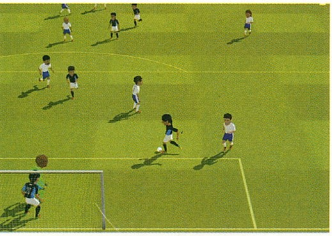
fejlesztő > Kuju Entertainment kiadó > Codemasters web > www.kuju.com

A hat stúdióval rendelkező brit Kuju az egyik legnagyobb független európai játékfejlesztő cég. 16 éves fennállásuk alatt a létező összes játékkategóriában és platformon kipróbálták magukat, több-kevesebb sikerrel. Jelenleg nyolc (!) játékuk áll fejlesztés alatt...

A Commodore Amiga korszak egyik meghatározó sportjátéka a Sensible Soccer volt. A Settlersre és a kor másik nagy klasszikusára, a Cannon Fodderre emlékeztető képi világú zseniálisan animált focijáték pergő játékmenetével, minden addigi sportjátékot felülmúló játszhatóságával és utánozhatatlan hangulatával beírta magát a sportjátékok történelemkönyvébe. Az alapjáték után szinte változtatás nélkül jelentek meg a folytatásai, amik szinte játékplatformon hatalmas rajongótábort gyűjtöttek maguk köré – aztán '97-ben úgy tűnt, a sorozat végleg megszűnik.

A LEGENDA ÚJRAÉLED

Az arcade focira és nosztalgiára vágyó sportjátékfanatikusok nagy örömmel fogadták a hírt, miszerint a Kuju Entertaintment megpróbálja újraéleszteni a legendát. Az első képek megjelenésekor aztán csalódottan ültünk a monitorok előtt. Az immár 3D-s, cel shading technológiát használó program az új Settlershez hasonlóan a nagy elődő összes báját elvesztette, ami talán még nem is lett volna akkora probléma, ha a játék szép. Bíztunk benne, hogy mozgás közben újra átéljük a kilenc évvel



ezelőtt tapasztaltakat, és a játék ismét hosszú órákon keresztül a monitor elé szegez. Az első néhány óra után azonban be kellett látnunk, hogy a fejlesztőcsapat csapnivaló munkát végzett. A Sensible Soccer játékmenet szempontjából semmivel sem tud többet, mint az első Amiga-verzió. A játéktéren szaladgáló játékosok csak futni, passzolni, rúgni és becsúszni tudnak, nincs lehetőségünk egy egyszerű csel bemutatására vagy szöktetésre sem. Ha teljesen objektíven vizsgáljuk a játékot, bátran kijelenthetjük, hogy egy igényesebben megírt mobiltelefonos foci-„szimulátorban" több lehetőség van, mint a Sensible Soccer 2006-ban... A játékmenetbeli hiányosságok mellett meg kell barátkoznunk a licencelt csapatok és játékosok hiányával, és a képregényszerű grafikából adódó vízfejű futballistákkal, akik még véletlenül sem hasonlítanak egyetlen igazi játékosra sem.

KIHAGYOTT ZICCER

A Sensi focit nyüstölve a fent leírtak ellenére néha igazán jól éreztem magam. A labda fizikája jó, a pergős játékmenet pedig egy pillanatra sem hagyja lankadni a figyelmet. Ezek az erények azonban csak arra elegendők, hogy néha, ha már semmi más nem jut eszünkbe, lejátsszunk egy-két barátságos meccset. Erre is csak akkor lesz példa, ha nincs fent a gépünkön valamelyik FIFA-epizód, aminek már a '95-ös verziója is többet tudott, mint a Kuju legújabb üdvöskéje.

Nosztalgia ide, legenda oda, a Sensible Soccer 2006 képtelen volt megbirkózni a feladattal – bár az egyszerűségének köszönhetően biztos lesznek páran, akik örömüket lelik benne, nagyobb sikereket valószínűleg nem ér el majd. Ha a Kujos srácok a Pirates! újrafeldolgozását vették volna alapul, egy nagy sikerű sorozat méltó befejezéséről beszélhetnénk, így azonban úgy fogunk emlékezni rá, mint David Beckham 2002-es VB-n kihagyott tizenegyesére.

pc guru

GRAFIKA	03
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	04

1992-ben imádtam, hetekig, hónapokig elvoltam vele, a 2006-os változat azonban 3-4 óra játék után lekerült a gépemről. Számomra eddig az év csalódása.

PRO: Egyszerűen kezelhető arcade focijáték, ami rövid távon akár még szórakoztató is lehet.

KONTRA: Csúnya, hangulattalan és buta. Ma már egy igényesebb mobiljáték is többet tud...

4.8

ÖSSZEGZÉS: Nem csak csúnya, de elképesztően egyszerű focijáték, ami még a kezdő játékosoknak sem ad igazán nagy kihívásokat.

GÉPIGÉNY: P3 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

FIFA 2006 WORLD CUP	82%
PRO EVO SOCCER 5	85%
FIFA 2006	88%

Annyira király Ferrarink van, hogy oldalt is tu
dunk menni az autópályán... és matricánk sin

Száguldás, Porsche (az pont nem), szerelem, száguldás...

Outrun 2006: COAST TO COAST

írta · Greg5

no. 3 PC GURU

fejlesztő > *Sumo Digital* kiadó > *Sega* web > *www.sumo-digital.com*

A Sumo Digital 2003-ban alapult brit fejlesztőcsapat, akik elsősorban a Sony PSP-jére készítettek eddig kimagasló játékokat. Első komolyabb „nagygépes" programjuk az Outrun 2006, amelynek portja pár hónapos csúszással érkezett PC-re – ezután viszont elsősorban a következő generációs konzolokra szeretnének fejleszteni.

Ha egy játék alapkoncepciója 15-20 évvel a megjelenés után is tökéletesen életképes, akkor ott valamit nagyon eltaláltak az eredeti fejlesztők. Érdekes, hogy annak idején számos, mára legendássá vált játékfejlesztő kezdte munkásságát egyszerű, de nagyszerű szimulátorok, versenyjátékok írásával – elég csak Sid Meiert felhoznunk példaként. A kereken húsz éve napvilágot látott Outrun a mára a konzolosok körében bálványként tisztelt Yu Suzuki keze nyomát viseli. Az úriember tehetségéről és a bele vetett bizalomról talán elég annyit mondanunk, hogy a Sega 1997-ben képes volt minden idők legnagyobb költségvetésével megtámogatni a japánúriembert: a 60-70 millió dollárra (!) taksált összeg mellett a Godfather és a

Egy karrier kezdete

'90-es évek eleje, a helyszín egy Balaton melletti üdülőfalu. A parton hiába tombol a nyár, egy kissrác inkább az árnyékban helyet foglaló legújabb játékgépek mellett sürög-forog. Bár alig éri el a gázpedált, örömmel áldoz húsz forintot a néhány perces száguldásért, majd egy sarokkal odébb szemkigúvadva figyeli, hogyan csépelik egymást a helyi nagymenők a Mortal Kombat feliratot viselő gép előtt. A kisfiúnak ez a két gép maradt a legmaradandóbb élmény az egész nyaralásból, otthon pedig nem tágít addig, míg a szülők meg nem veszik számára élete első PC-jét. Nyolc évvel később megírja élete első cikkét a PC Guru nevezetű sajtóorgánumba Greg5 név alatt...

info
A játéktermi OutRun után otthoni gépekre eddig 8 verziója jelent meg a játéknak, egyre csökkenő, de még így is igen szép sikereket aratva.

Half-Life 2 büdzséje is eltörpülni látszik – más kérdés, hogy a méregdrága Shenmue végül csak kritikai sikert aratott, anyagilag óriásit bukott. Az újrafényezett Outrun esetén ez utóbbira minimális esély mutatkozik: ugyan ki ne szeretne egy tűzpiros Ferrari volánja mögé pattanva végigszáguldani az egzotikus tájak sokaságán?

A márkajelzés fontos. Simán fontosabb mint a törésmodell vagy a fizika...

KOCSIBA BE, ABLAKOT LE...

Igen, az alapkoncepciót valóban nem bonyolították túl, de pont emiatt nyújt a játék tökéletes felüdülést, ha nem is hosszú órákon keresztül. Adott egy szupergyors Ferrari egy gyönyörű szöszkével az anyósülésen, és az ötpercnyi felhőtlen száguldásra tökéletes, soksávos, változatos pályasor. Induló helyszínünk minden esetben ugyanaz a napsütéses tengerpart, ennek végén választhatunk a két továbbvezető út közül, melyek végén ismét újabb és újabb elágazások között választva száguldhatunk tovább. A baloldalon tovább haladva könnyebb pályaszakaszra jutunk, míg jobbra süvítve valamivel nehezebb dolgunk lesz (csak semmi politika, kérem!), de a helyszínek mindig folyamatosan változnak. A tizenöt szakasz egyenlő oldalú háromszöget alkotva helyezkedik el egymás mellett, így az útvonalunktól függő utolsó pályalehetőségekhez többféleképen is eljuthatunk – aminek a Coast to Coast módban lesz majd jelentősége.

KÁPRÁZATOS SZÍNEK ÉS TÁJAK

A játékmenet – talán mondanom sem kell – teljes mértékben követi a Sega játéktermi autóversenyeinek (Daytona és társai) vonalát, azaz a félelmetes sebesség mellett a legkisebb valósághűségre se számítsunk (bár ezt senki nem is várja el ettől a címtől). Gyakran háromszáz kilométeres sebesség mellett, sok száz méteren át farolva kell kerülgetnünk a forgalmat és ellenfeleinket. Autónk félelmetes gyorsulással rendelkezik, fékeznünk csak ritkán kell, az apróbb koccanások szinte egyáltalán nem hatnak ránk, tehát minden a felhőtlen száguldás élményének kiteljesedését szolgálja.

Önmagában ez kicsit sekélyes játékmenetnek tűnhet, amit akár bármelyik hobbi-fejlesztőcsapat is lazán összeüt, a kivitelezés viszont tökéletessé teszi az élményt. Ugyan a textúrák részletességén látszik, hogy bizony egy konzolról átírt programmal játszunk, erre nemigen fogunk odafigyelni, amikor 250-nel veszünk be egy hajtűkanyart. A szemet gyönyörködtető összkép elsősorban a vidám, élénk színeket használó, jellegzetes Sega-stílusú grafikának köszönhető, amit mi PC-sek sajnos csak a kiadó kabalájának számító kék sündisznó, Sonic alkalmankénti számítógépes feltűnéséből ismerhetünk első kézből.

Az aláfestésként szolgáló zenék – amelyek egyébként az eredeti Outrun újrahangszerelt vagy mixelt változatai – szintén rátesznek egy nagy lapáttal a hangulatra: vidám, tipikusan segás dallamokat fogunk hallgatni a csodás pályákon száguldva.

A NŐ AZ ÚR A KOCSIBAN IS

A sima játéktermi mód mellett a kor követelményeinek megfelelően helyet kapott több úgynevezett karrier mód is a játékban. Az egyszerűbben csak különböző, egyre nehezedő pályákon kell mindig az élbolyban végeznünk, míg szívünk hölgyének elhódításakor a kisasszony legváltozatosabb kívánságainak kell megfelelnünk. A sima versenyek az első két szériában nevetségesen könnyűek, az utolsó kettőben viszont már meggyűlhet a bajunk az előrehaladással – ami

szerencsére nem teljesen kötött futamokat jelent, hanem sok esetben mi választhatunk megmérettetést.

A három „hölgyhódító" mód talán a legérdekesebb és legizgalmasabb része a játéknak. A már bemutatott tizenöt pálya közt száguldva különböző kívánságoknak kell megfelelnünk, teljesítményünket pedig az amerikai iskolai osztályzatok nyomán AAA-tól E-ig tartó skálán értékeli a mellettünk ülő leányzó. A cél, hogy legalább A átlagú értékelést szedjünk össze, ekkor a miénk lesz a hölgyemény szíve (és talán egyéb testrészei is...), mi pedig nekiugorhatunk a következő kihívássorozatnak. A kívánságok között az egyszerű „vezess biztonságosan", „hagyj le mindenkit" és hasonló kérelmek mellett olyan speciális és agyament feladatokkal is találkozni fogunk, hogy gyűjtsünk össze minél több, az úton elszórt érmét, üssük el a megjelenő szellemeket, görgessük minél tovább a pályán megjelenő óriási strandröplabdát (!), vagy kerüljük el a meteoresőt... Hát igen, nem éppen a megszokott autós feladatok, de ezek a csacskaságok tökéletesen passzolnak a játék felhőtlen, könnyed világához. Szintén jópofa, amikor minél hosszabb szakaszon kell faroltatnunk az autónkat, keresztezni a kocsik között megjelenő sugarakat, vagy egy bizonyos sebességhatár fölött maradnunk. A feladatok nagyon ötletesek, mindössze egy komoly problémám volt velük: vajon miért kellett helyenként ennyire könnyűre és kihívásmentesre venni sok figurát? Mivel a sebességünk szinte egyik feladatnál se számít, nyugodtan lelassíthatunk annyira, amennyire csak nem szégyellünk, így pedig roppant könnyű akármit eltalálnunk vagy elkerülnünk, mégis maximális értékelést fogunk kapni a szakasz végén. Jó lett volna, ha a program figyelembe veszi a sebességet is, mert így kicsit könnyű „csalni". A hölgyhódító üzemmód ráadásul úgy van megoldva, hogy minden pályaútvonalon sokszor kell végigmennünk, hogy egyáltalán megnyíljanak számukra a kívánságok, ez pedig egy idő után kicsit unalmassá válhat.

info

A z Outrun sorozatnak meghökkentően fanatikus rajongótábora van a mai napig, fő gyülekezési helyük a www.outrun.org oldal.

A program egyébként tartalmazza a két évvel ezelőtti xboxos Outrun mind a tizenöt pályáját, a fejlesztők pedig nem voltak restek még egyszer ennyit hozzácsapni ehhez a számhoz. Valamennyi helyszín fantasztikusan életteli és igen jól néz ki, egyaránt roppant hangulatos a piramisok öleinél, a napsütötte tengerpartokon, vörössziklás hegyek közt naplementében, neonfényes városban, vagy tölgyfaerdő árnyékában száguldozni. A pályák ugyan kicsit poligonszegények, de a látványvilág még így is pazarnak mondható (egy kis jóindulattal, na...), főleg ha a PC előnyeit kihasználva magasabb felbontást használunk és bekapcsoljuk az élsimítást.

A több száz megmérettetésből álló karrier módon nem öt perc lesz végigkecmeregnünk, sőt a játékosok többségénél akár több hetet is igénybe vehet a végigjátszás, mert a játék egyszerűségénél fogva csak rövidebb időközökre nyújt kikapcsolódást, fél-egy óra múlva az ember fia valamilyen bonyolultabb játék után néz, vagy ne adj' ég kimerészkedik a szabadba, ha már ilyen szépen süt a nap odakint is. A megszállottak számára jó néhány megnyitható extra (autók, pályavariációk, zenék) is helyet kapott a játékban, nem beszélve a kissé ugyan fapados többjátékos módról, ami csak hat játékost támogat, de ideig-óráig jó szórakozást biztosít multiplayer huszárok számára.

HÚSZ ÉV MÚLVA IS HÓDÍT?

Az Outrun 2006-os felújítása valóban jól sikerült, ám be kell vallanom, én egyhuzamban egy óránál többet nem tudtam vele játszani. A speciális játékmódok nem adnak elég kihívást, és helyenként elég idegesítők, századszorra pedig már igen unalmas végigrepeszteni ugyanazokon az alappályákon. Természetesen így is fantasztikus kikapcsolódást nyújtó, PC-n kuriózumszámba menő programról van szó, amit végtelenül meg kell becsülnünk, és amit egy-két év múlva is jó érzéssel veszünk elő néhány kör erejéig.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Jópofa játékmódok, sebességmámor, vidám és látványos grafika - mi többet várnánk egy arcade autóversenytől? Esetleg annyit, hogy ne aludjunk el rajta másfél óra játék után, de hát semmi nem lehet tökéletes...

PRO:
Színpompás Sega-grafika, könnyed játékmenet változatos pályákon.

KONTRA:
Az irányítás talán túl egyszerű, a minijátékok pedig talán túl idióták és nem elég kidolgozottak.

8.1

ÖSSZEGZÉS:
Egy kuriózumszámba menő klasszikus játéktermi autóverseny végre PC-n is! Kis adagokban tökéletes szórakozás.

GÉPIGÉNY:
P3 1.3 GHz, 128 MB VRAM, 1.5 GB HDD, 256 MB RAM

TRACKMANIA SUNRISE	82%
RC CARS	75%
NFS MOST WANTED	93%

írta · Stöki

[NOSZTALGURU]

A játékokban népszerű fantasy környezetek éppúgy mitológiai történetekből merítenek, mint az irodalom hasonló ága. Néha azonban a fejlesztők visszanyúlnak a forráshoz, és olyankor olyan remek mitológiai témájú játékok tudnak születni, mint például az e számunkban bemutatott Titan Quest. A mítoszok már évtizedek óta ihletik a játékipart.

Ezzel játszottunk...

...5 éve: Rune

Ragnar, a viking 2001-ben mutatkozott be a játékosoknak és a Rune című 3D-s akciójátékban a skandináv mondakör hangulatos helyszínein mészárolt halomra mindenféle emberi, és a darwini fejlődéselméletbe kevésbé illő lényt. A valaha készült egyik legszebb hack'n'slash játék az első Unreal Tournament feltuningolt motorját használta, és bár voltak hibái (elsősorban a buta AI, és az hogy a játékmenet hosszú távon monotonná vált), a mitológiai atmoszféra és a változatos ellenfelek miatt mégiscsak szép emlékeket ápolunk a Rune-ról.

Hm, itt lenne az ideje a Rune 2-nek...

...10 éve: Merlin's Apprentice

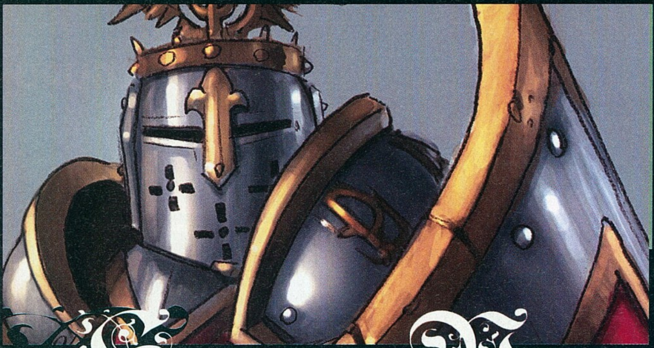
A kilencvenes évek közepén, a kalandjátékok uralmának végóráiban hódítottak a műfaj azon képviselői, amelyek bonyolult cselekmény és rejtélyek helyett logikai feladványok sorozatával állították kihívások elé a játékost. A Dr. Brain-játékok és a 7th Guest indította el ezt az irányzatot, és nagyjából 1996 körül kezdett kifulladni. A Merlin's Apprentice ennek az érának volt az egyik legjobbja, humoros, rajzfilmszerű grafikájával és trükkös feladványaival rávert a Dr. Brain-sorozatra. Mint a cím jelzi, a játékosnak a nagy Merlin tanítványává kellett válnia, így a rejtvényekben megjelentek ősi kelta rúnák és az Artúr-mondakör egyéb külsőségei.

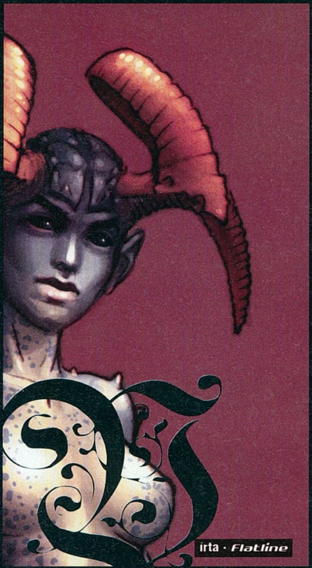
...15 éve: Populous II: Trials of the Olympian Gods

Peter Molyneux-t dicsértük már eleget régi és új játékai kapcsán, azonban mitológiai témában ő alkotta a legjobb stratégiát, ráadásul éppen 15 éve, úgyhogy nem mehetünk el szó nélkül mellette, illetve a Populous II mellett. Az istenjátékok műfaját megteremtő real-time stratégia folytatása mindenben felülmúlta elődjét: több ezer pálya, még több varázslat és ellenséges isten, szebb és jobb grafika és zene, LAN-os és modemes multiplayer játék. A technikai és játékmenetbeli tökélyt a hangulat tette teljessé. A görög mitológia panteonjának leghíresebb istenei akasztottak tengelyt a játékossal, a varázslatokkal idézhető lények között pedig további mondabeli alakok szerepeltek szép Helénától Achillesen át a Medúzáig. Kétségtelenül a Populous-sorozat legjobb darabja, és ha a grafikától eltekintünk, még ma is igen szórakoztató tud lenni.

...20 éve: Tir Na Nog

Tír na nÓg (tényleg így írják, í-vel és nagy Ó-val) az ír mitológiában egy a túlvilágok közül, az örök ifjúság földje, ahova nyilván csak az arra méltók léphetnek be. A húsz éve ZX Spectrumra, majd Commodore-okra is megjelent hasonló nevű program főszereplője szintén az alkalmasságát próbálta bebizonyítani, és mellesleg visszaállítani egy hanyatló civilizáció régi fényét. A mindenféle varázstárgyak körül bonyolódó történetből vérbeli oldalnézetes kalandjáték kerekedett, amely szépen magába építette az ír és a kelta mondakör írásjeleit és más stílusjegyeit. A játék nem volt könnyű, és lassúsága bizonyára sokakat eltántorított, aki azonban egyszer is végigjátszotta (és kockáslapos spirálfüzetekben feltérképezte az óriási játékteret), életre szóló élménnyel lett gazdagabb.





Heroes V

irta · Flatline

NIVAL INTERACTIVE

Tippek-trükkök

fejlesztő > nival kiadó > ubisoft web > www.mightandmagic.com

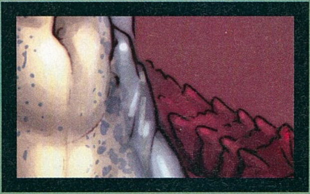
Mostanra valószínűleg már minden rajongó végigküzdötte magát a Heroes 5 egyjátékos kampányán, így jöhetnek a multi csaták (plusz a várakozás a multi hibáit kiirtó patch-ekre, és persze a még be sem jelentett kiegészítőre), amelyekhez most adunk is némi segítséget...

A legfontosabb és leghasznosabb skill még mindig a Pathfinding, mint eddig mindig a Heroes-epizódokban. Egyjátékos módban ugyan nem annyira fontos, hogy mennyire gyorsan ér oda a hős valahova, multiban viszont elengedhetetlen és kulcsfontosságú, hogy el tudjon menekülni a hős, ha épp gyengébb, amikor meglátja a másikat – vagy pont fordítva: utol tudjon érni egy gyengébb ellenséges hőst. Arról nem is beszélve, hogy sokkal hamarabb juthat tapasztalati ponthoz és erőforráshoz az a hős, aki több helyet tud meglátogatni egy körben, mint a konkurencia. Érdemes a fajspecifikus tulajdonságokra gyúrni, a mellékelt kis (?) táblázatokban láthatjátok, melyik nép miben erős. Összességében véve a játékegyensúlyt jól eltalálták, a Necropolis és a Dungeon sikerült talán picit erősebbre a többieknél; előbbi a nekromanta képességek miatt (nagyon sokat jelent, hogy ingyen halmozhatja az egységeket), utóbbinál pedig az Empowered Spell képesség, teszi hihetetlen módon erőssé a varázslatokat. A többi fajnál nem ennyire egyértelmű a kihasználható előnyök tárháza, mindegyik inkább a végjátékban érvényesül, amikor már van pénz dögivel. Ilyen például a Haven egység-tréningje, mikor a legsutább paraszt is felfejleszthető mondjuk Inquisitorrá, ami az egyik legjobb egység az egész játékban.

Varázslatokban csak akkor bízzatok, ha a Dungeon seregeit vezetitek, amúgy csak kiegészítő tevékenységként érdemes egyengetni vele a csaták menetét. Fontos tudnotok, hogy harcban mindig nyer – még akkor is, ha gyengébb a serege – aki jobb kezdeményező értéket képes kicsiholni magának. Ha túl közel került az ellenfél erős egysége a lépéshez, nosza dobjatok rá egy jégdarabot (varázslat) és máris bambán lefagyva újra a sor végén kullog, várva és tűrve, hogy közben kilyuggassuk az irháját. Az a hős, aki két-három ilyen lépéssel állandóan alacsony kezdeményező értéken tartja az ellenfelet (továbbá fejleszti a sajátját), mindig nyerő.

Az olyan fákat, amik egy egész szintnyi tapasztalatot adnak ingyen, érdemes hamar elhasználni, ha tudjátok, hogy rövid idő alatt eldől a parti. Ha úgy érzitek, hosszabb menet lesz, hagyjátok meg a huszadik szint utánra a fát, amikor egy szint már sokkal több XP-t jelent „kilóra", plusz elfogytak az egyéb tapasztalati-pont-források a pályán. Ne becsüljétek alá az elsősegély-sátor és a nyílvető gépezet erejét – ha nálatok van, ugyan lassítja a terepen való mozgást (a Pathfinding ezen is segít!), de nagyon jókor jöhet az a plusz pár HP-nyi gyógyítás vagy sebzés.

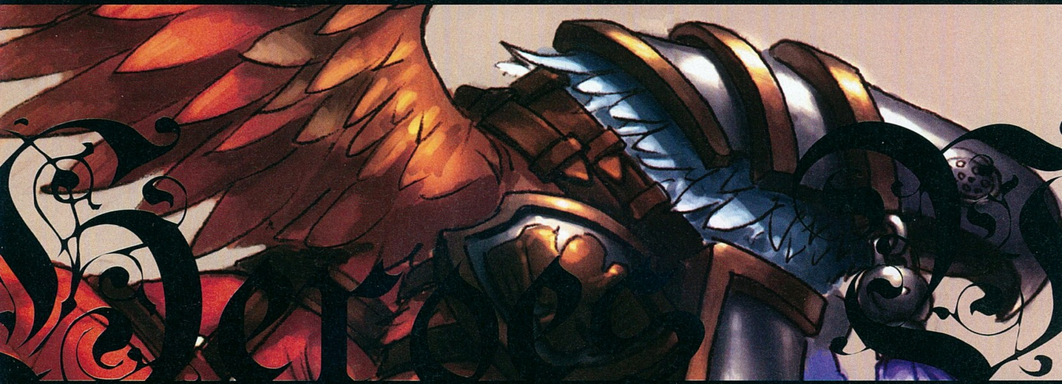
Ugyan a multiplayer mód még mindig programhibák terhe alatt nyög, a javítópatch megérkeztéig azért tudunk adni néhány tanácsot arról,



hogy hogyan lehet elkerülni a deszinkronizációt, és azzal a parti összeomlását.

Ne hagyjátok elmenekülni gépi egységeket, azaz mindig csatázzatok a menekülőkkel.
Ne támadjatok meg griffek által védett területet, ha a griffek kezdeményező értéke jobb lehet, mint a tiétek (azaz ők kezdenék a csatát).
Minél többször kóstolgassátok az ellenfél hősét (minél gyengébbet lehetőleg...), hogy lássátok, elindul-e a csata és minden rendben van-e. Ha igen, jó eséllyel a következő egy-két órában is jó lesz még, aztán lehet újra tesztelni hasonló próbacsatával. Ne vegyetek kettőnél több hőst...

Remélhetőleg az új patch-ek tartalmazzák majd a pályaszerkesztőt, illetve a programban már benne levő, de rejtélyes módon elvileg elő még nem hozható 2vs2 és 3vs3 pályákat is. (Népharag esetén esetleg elárulhatjuk a hackelés titkait, de ez abszolút nem hivatalos, felelősséget nem vállalunk a következményekért!)



Academy - Wizard

Alaptulajdonságok:

Támadás: 0
Védekezés: 0
Varázserő: 2
Tudás: 3

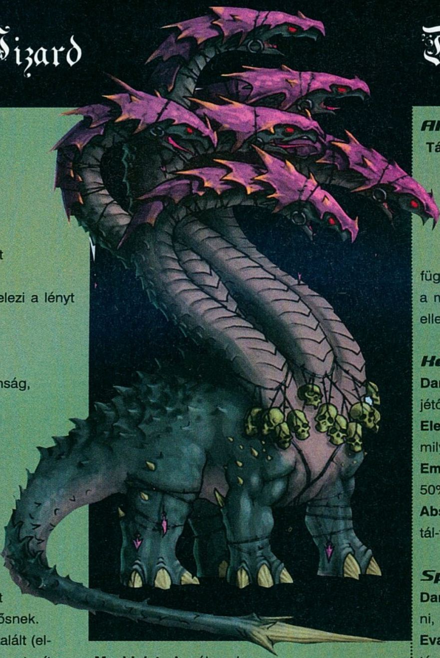
Egyedi tulajdonság: Artificer – expert fokozatig egyre erősebb lényeket hozhat létre, majd ultimate szinten felezi a lényt idéző varázstárgy árát.

Képzettségek:

Magic Bond: Speciális harci tulajdonság, a hős „hozzáköti" magát az ellenfél egyik lényéhez, ezzel dupla sebzést okozva neki minden egyes támadással.
Magic Mirror: Minden támadó varázslatnak van némi esélye rá, hogy „mellémenjen" és más lényen landoljon (beleértve az ellenfélnek saját egységeit is).
Melt Artifact: Varázstárgyakat lehet „olvasztani", ami manát regenerál a hősnek.
Absolute Wizardy: Minden addig feltalált (ellenfél és saját is!) létező varázslatot megtanít a hősnek.

Specializációk:

Artisan: A gremlin lények hatásosabban harcolnak, a hős szintjétől függően.
Disrupter: A Disruption Ray sugár erejét növeli, ami a célpontot sebzi is és a védekezés értékét csökkenti, a hős szintjétől függően.
Feather Mage: A hős gyorsabban kerül sorra a kezdeményező skálán.
Inexhaustible: Automatikusan regenerálódik a mana csata közben is, a hős szintjétől függően.



Machinist: A gólemek hatékonyabban harcolnak, a hős szintjétől függően.
Master of Elements: Minden alkalommal, mikor meghal egy egységcsoport, játékba lép pár elementál (nagyon erős képzettség!).
Mentor: A Magik és Arch Magik hatékonyabban harcolnak, a hős szintjétől függően.
Radiant: A Magic Mirror tulajdonságot erősíti oly módon, hogy nagyobb eséllyel landol az ellenség támadó varázslata saját egységen.
Weilder of Fire: A tűz alapú varázslatok erejét növeli.

Dungeon-Warlock

Alaptulajdonságok:

Támadás: 1
Védekezés: 0
Varázserő: 3
Tudás: 1

Egyedi tulajdonság: Invocation – Szinttől függő mértékben csökkenti, illetve megszünteti a mágiaimmunitást és a mágikus védelmet az ellenséges egységeken.

Képzettségek:

Dark Ritual: Teljes manaregeneráció a nap elejétől számítva.
Elemental Vision: A hős látja, hogy melyik lény milyen mágiaiskolára érzékeny.
Empowered Spells: Minden támadó varázslat 50%-kal többet sebez. (Nagyon erős!)
Absolute Chains: Dupla sebzést ad az elementál-támadásoknak.

Specializációk:

Dark Acolyte: A hős több manát tud felhalmozni, mint a szintje szerint képes lenne.
Evasive: Egységeink ellenállóbbak lesznek a távolsági támadásokra.
Lizard Breeder: A Raider lények speciális támadása többet sebez.
Witch Salvo: A Shadow Witch-ek és Matronok nagyobb eséllyel lőhetnek egyet ingyen.
Poisoner: Az ellenfél egységei a hős szintjétől függő eséllyel eleve mérgezetten érkeznek a harctérre.
Power Bargain: Az Empowered Spells segítségeként kevesebb manába kerülnek a varázslatok.
Prudent: Az ellenfél egységei rosszabb kezdeményező értékkel lépnek játékba.

Savage: A Scoutok és Assassinok hatékonyabbak.
Seducer: A Witch-ek és Shadow Witch-ek hatékonyabbak.
Slaveholder: A minotauruszok és Minotaur Kingek hatékonyabbak.

Haven - Knight

Alaptulajdonságok.

Támadás: 1
Védekezés: 2
Varázserő: 1
Tudás: 1

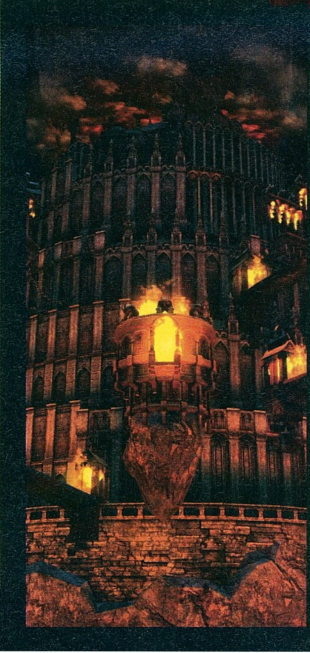
Egyedi tulajdonság: Training – Lehetőséget ad arra, hogy gyengébb egységekből magasabb szintűeket képezzen a hős (Basic fokozat felett szükséges a városban a Training Grounds épület ehhez), továbbá nagyobb sebzést visznek be válaszcsapásként a Haven egységek (a bónusz 5%-ról indul, Ultimate szinten 25%-ig emelkedik).

Képzettségek:

Expert Trainer: A hősnek a városban kell lennie a tréning idején, így 10%-kal olcsóbban fejlesztheti egységet.
Retaliation Strike: Egy egység halálakor a hős berohan és akkor is odaüt egyet, ha épp nem lenne lehetősége támadni.
Prayer: Bónusz morál (+1), kezdeményezés (+10%), támadás (+1) és védekezés (+1) a csapatnak.
Absolute Charge: Tripla sebzés rohamkor.

Specializációk:

Archer Commander: +1 támadás és védekezés minden Marskman és Archer egységnek, a hős minden három szintje után.
Artillery Commander: A balliszta +1 támadás értéket kap a hős minden szintjével, a katapult pedig 2% találati esélyt.
Expediter: 2%-al nő a Haste varázslat sebességnövelő bónusza.
Griffon Commander: A Battle Dive hatóereje és sebessége 2%-al növekszik minden hős-szinttel, továbbá nem csak az Imperial Griffinek lesznek képesek erre a manőverre, de a „simák" is; emellett jár még +1 támadás és védekezés a griffeknek minden harmadik szintlépés után.
Infantry Commander: Minden Footman és Swordsman +1 védekezést és támadást kap három hős-szintenként.
Cavalry Commander: A Holy Charge képesség erősebbé válik, továbbá roham-bónuszt ad a Paladin egységeknek.
Conscript Commander: Minden Peasant és Militia védekezési támadási bónuszt kap, továbbá több aranyat is termelnek a Tax Payer tulajdonsággal.
Suzerain: 2%-kal olcsóbban vásárolhat a hős városban, továbbá napi 250 pénzt hoz a kasszának.
Wanderer: Szintenként 2%-al nő a hős lépéstávolsága.
White Knight: Minden fehér mágia olcsóbb lesz 1 ponttal, továbbá a Prayer tulajdonság erősebbé válik.



Inferno - Demon Lord

Alaptulajdonságok:

Támadás: 2
Védekezés: 0
Varázserő: 1
Tudás: 2

Egyedi tulajdonság: Gating – Lényeink képesek erősítést hívni a csatába (csatánként egyszer); ezek a plusz lények (Basic szinten a „hívók" mennyiségének 25%-a, ami Ultimate fokozatra 40%-ig emelkedik) a harc végén eltűnnek. Basic szinten az Imp és a Daemon kapja meg ezt a képességet, Advanceden a Hell Hound és a Succubus, Experten a Devil és az Arch Devil, végül Ultimate-en az összes Inferno lény.

Képzettségek:

Consume Corpse: Az elesett tetemekből manát nyerünk.
Demonic Fire: 30% esélyt kapunk arra, hogy minden támadásnál tűz-sérülést okozzon az összes egységünk (manába kerül, ha sikerül).

Demonic Strike: Speciális támadás, ami akkor következik be, ha a célpont egység bármit tesz egy körön belül, míg aktív a varázslat. Ha nem mozdul, nem aktiválódik a varázslat, ha igen, jön a pofon.
Absolute Gating: Az erősítés hívása azonnal megtörténik.

Specializációk:

Beater: A hős lépéstávolsága 5%-kal plusz szintenként még 1%-kal nő, a teleport varázslat pedig feleannyiba kerül.
Bombardier: Minden harceszköz (nem lény!) 20% (plusz hős-szintenként még 3%) bónusz HP-t kap.
Breeder: Minden Hell Hounds és Cerberi +1 támadást és védekezést a hős minden szintje után.
Flagbearer of Darkness: Minden lény szerencséje eggyel nő, a Tactics varázslatot pedig nem használhatja az ellenfél.
Furious: Minden egység kezdeményezési értéke 2%-kal nő a hős minden szintje után.
Hypnotist: Két körrel tovább tart a Hypnotize és Forgetfulness varázslat.
Impregnable: Minden lény 5% varázslat-ellenállást kap, plusz még 1%-ot minden szintlépéskor.
Temptress: A Succubi és az Infernal Succubi a hős minden harmadik szintlépésekor kap +1 támadás és védekezés értéket.

Necropolis - Necromancer

Alaptulajdonságok:

Támadás: 0
Védekezés: 1
Varázserő: 3
Tudás: 1

Egyedi tulajdonság: Necromancy – Az elesett egységek egy részét (Basic szinten 10%, ami Ultimate-en 40%-ig emelkedik) a harc végén megkapjuk csontvázként.

Képzettségek:

Death Scream: -1 morál és -10% kezdeményezés minden ellenséges egységnek.
No Rest for the Wicked: Csata után a hős képes feltámasztani néhányat az elesett egységeiből.
Raise Archers: Skeletonok helyett Skeleton Archert támaszt fel csata után a nekromanta.
Absolute Fear: Az ellenség morálja -6-os módosítót szenved el.

Specializációk:

Dark Emissary: A Death Scream hatása nő.
Empiric: Az elsősegély sátor 5 HP-val többet gyógyít körönként (ez az érték a hős szintlépéseivel tovább nő).
Heir of Undeath: Minden semleges élőhalott sereg fele létszámmal automatikusan beáll a seregünkbe.
Maledictor: A Curse varázslat nem csak gyengít, de csökkenti a célpont manáját is a hős szintjétől függően.
Mind Cleaner: Az ellenség minden varázslata kap némi esélyt, hogy blokkoljuk, és az egész csata időtartamára használhatatlanná tegyük. Az esély nő a hős szintjével, de csökken a blokkolandó varázslat erejével párhuzamosan.
Reanimator: A Reanimate tulajdonság erősödik, minden harmadik szinten eggyel nő a „visszahozható" egységek száma.
Soulhunter: Minden elesett egység után megjelenhet néhány Wight a csatatéren (maximum mennyiségük a hős szintje, de nem lehet több, mint az elesett egységek száma).
Vampire Princess: +1 védekezés és támadás a Vampire és Vampire Lord egységeknek minden harmadik hős-szinten.
Zombie Leader: +1 védekezés és támadás a Walking Dead és Zombie egységeknek minden harmadik hős-szinten

Sylvan - Ranger

Alaptulajdonságok:

Támadás: 0
Védekezés: 2
Varázserő: 1
Tudás: 2

Egyedi tulajdonság: Avenger – A hős választhat egy (ez későbbi szinteken egészen négyig nő) lényt az ellenfél populációjából, melyre egyre növekvő eséllyel dupla sebzést visznek be az egységei. Ahhoz, hogy megnevezhesse az ellenfél egységét, kettő darabot meg kell ölnie előtte belőle.

Képzettségek:

Imbue Arrow: Támadó tulajdonsággal ruházhatja fel az íjászait a hős, amik célba találáskor plusz sebzést okoznak (ez manába kerül!).
Multishot: A Ranger háromszoros sebzést visz be a kiválasztott ellenfél-listában szereplő lényekre.
Snipe Dead: A Ranger háromszoros sebzést visz be bármelyik ellenfélnek, továbbá ha a célpont a választott ellenfelek listájában szerepel, minimum egyet mindig megöl az ellenséges lényekből.
Absolute Luck: Mindenképpen aktív szerencsével támadnak az egységek.

Specializációk:

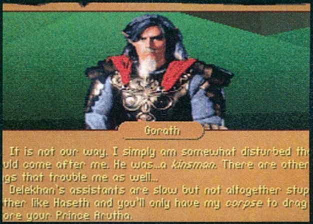
Blade Master: Minden Blade Juggler és War Dancer +1 támadást és védekezést kap, a hős minden harmadik szintje után.
Call of the Wasp: A Haste varázslat hatása 2%-al nő minden hős-szinttel.
Elven Fury: A hős minden szintje után 2%-kal nő a lények kezdeményező értéke.
Elven Volley: Minden csata elején nyílzápor zúdul az ellenfélre, a sebzés a hős szintjétől függ.
Forest Guardian: Minden lényünk a hős minden szintje után 2% sebzésbónuszt kap a kedvenc ellenfelek listájában szereplő lényekre.
Hunter: Minden Wood Elf és Grand Elf +1 támadást és védekezést kap a hős minden harmadik szintje után.
Talented Warrior: A hős minden szintje után 2% bónuszt kap a csaták utáni tapasztalatipont-osztáskor.
Unicorn Trainer: Minden Unicorn és War Unicorn +1 támadást és védekezést kap a hős minden harmadik szintje után.

John Cutter

Az ezermester

írta · Hancu

A játékvilág hajlamos beskatulyázni a saját sztárjait; ha valaki egyszer nagyot alkotott, a rajongók, a kiadók újra és újra ugyanazt követelik tőle (arról nem is beszélve, hogy több műfajban is világszínvonalon alkotni enyhén szólva is aránylag nehéz). Bizonyítandó, hogy még nem járt le a polihisztorok kora, e havi sztárvendégünk egy olyan ember, aki egyaránt maradandót alkotott stratégiában, sport- és szerepjátékban.



John Cutter Kaliforniában született 1962-ben. Gyermekkorát és iskolai éveit – ahogy a sorozatunkban bemutatott játékfejlesztők nagy részénél – a videojátékok és az AD&D kalandok határozták meg. Az egyetem után (ahol a programozástól a művészettörténeten át a szociológiáig bejárt minden szakot, ami csak érdekelte) '83-ban egy jelentéktelen, mára már megszűnt kaliforniai játékfejlesztő cégnél, a Gamestarnál helyezkedett el. Apróbb sportjátékok készítésében vett részt különféle konzolokra, különösebb siker nélkül. Három év „langyos víz" következett, közben John megnősült, és egyre kevésbé tűnt úgy, hogy a játékfejlesztésből hosszú távon el tudja tartani a családját... '86-ban mintegy utolsó esélyként elment egy állásinterjúra egy frissen alakult kaliforniai fejlesztőstúdióhoz, ahová egy egyetemi barátja, Bob Jacob hívta. A látogatás a Cinemaware főhadiszállásán fordulópont lett John életében: a nagyon korai állapotban levő Defender of the Crown a Commodore cég vadonatúj gépén, az Amigán nemcsak őt, de az addig igencsak szkeptikus feleségét is lehengerelte – a végén az asszonynak kellett győzködnie, hogy fogadja el az állást...

> **„A játékfejlesztésben minden megvan, amiért gyermekkoromban lelkesedtem. Író akartam lenni, színész, filmrendező és tudós – a játékkészítésben mindezeknek legizgalmasabb részeit gyúrhatom egybe."**

Mint a moziban

John így a Cinemaware elő alkalmazottja, és szinte az összes, mára legendává vált játékuk fejlesztésének vezetője lett. Kezdetnek a kora középkori Angliában játszódó Defender of the Crown rögtön megújította a stratégiai játékok műfaját, gyönyörű (akkori szemmel nézve persze) grafikájával és minijátékokkal tarkított változatos játékmenetével megindítva a stílust az addigi igen szűk rajongótábortól egy sokkal népesebb réteg felé. Érdekes, hogy a DoC úgy vált legendává, hogy a játékot a Cinemaware pénzügyi nehézségei miatt idő előtt, valójában félkész állapotban kellett kiadniuk. Ez szerencsére nem programhiba-hegyeket jelentett, ahogy ma szokott, hanem azt, hogy jó néhány dolgot (ostromfegyverek, vártípusok) kivágtak a játékból. Később ezeket a más géptípusokra készülő verziókba beleépítették, így azok egyre inkább több bet tudtak, mint az eredeti Amiga-változat, annak ellenére, hogy a platform (C64, Atari ST, NES) jóval gyengébb volt.

A Cinemaware neve védjeggyé vált, a fantasztikus grafika és élvezetes játékmenet szinonimájává. Egymást követték a sikerek: a TV Sports sorozat népszerűsége a mai EA Sports játékokéhoz volt fogható, a filmszerű akciójáték Rocket Rangert az évtized játékaként ünnepelték, a Wings a repülőszimulátorok között robbantott nagyot egyszerű kezelhetőségével és pergő, látványos játékmenetével.

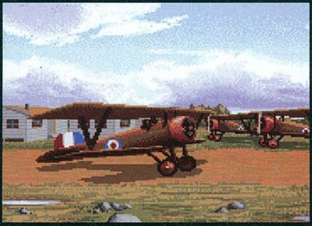
Árulás Krondorban

'91-ben, öt éves sikerszéria után a Cinemaware az egész játékvilág nagy megdöbbenésére csődbe ment. Bár minden játékukat imádta a közönség, és szép példányszámokat adtak el belőlük, a cég belepusztult abba, hogy a fejlesztés mellett kiadóvá próbáltak fejlődni – ez egyrészt anyagilag merítette ki a csapat minden tartalékát, másrészt nem is igazán értettek hozzá (kísértetiesen hasonló históriára emlékezhetnek rovatunk rendszeres olvasói az Infocom esetében). John a Might & Magic sorozatról híres New World Computinghoz került, ahol a legendás sorozat harmadik és negyedik részén dolgozott – és összeismerkedett a designer-sztoriíró Neal Hallforddal, akivel pár hónap után közösen léptek le a cégtől, és igazoltak át Oregon államba a Dynamixhoz, a híres fantasy író, Raymond E.

Játékból képregény

A Betrayal at Krondor nemcsak abban volt úttörő, hogy egy világhírű író működött közre a játék készítésében, de abban is, hogy Raymond E. Feist a játék sztoriját később „visszaírta" regénnyé. A Krondor: The Betrayal könyv formájában is óriási sikert aratott (bár jogi problémák miatt csak a játék után négy évvel jelenhetett meg), olyannyira, hogy Feist később egész sorozattá (a Riftwar Legacy széria) bővítette.

Bár ekkora híre nem lett, korábban hasonló eset már megtörtént John egy másik játékával is: a Rocket Ranger (ami maga is jórészt a Rocketeer című képregényből merítette az ihletet) kalandozott át a képregények világába: a Malibu Comics '91-től két évig futtatta a játék alapján készült képregény-füzeteket.



info

John Cutter (illetve Cutter John) néven fut még egy híres ember: a '80-as évek híres amerikai képregényhőse, tolószékes ex-vietnami katona. Mindenki megnyugtatására: névrokonok...

Feist művei alapján, és aktív közreműködésével készülő mega-szerepjáték, a Betrayal at Krondor fejlesztőcsapatába, aminek John hamarosan a vezetőjévé vált.

A Krondor igazi szuperprodukció volt, egy kicsi (mindössze. 14 fős) csapat közel hároméves munkája, ami messze megelőzte korát. Az addig csupán repülőszimulátorokban alkalmazott technológia (3D-s terepen sprite-karakterek), a szabadon bejárható hatalmas világ, és a játékokban addig nemigen látott minőségű sztori milliós bestsellerré varázsolta a játékot. Egy ilyes sikerhez természetesen folytatás dukált, amit azonnal el is kezdett a csapat '93-ban, a Betrayal debütálásakor – azonban a játékon mintha átok ült volna. Mire elkészült a Theft of Dreams című második rész sztorija, Feist összeveszett a Sierrával (a Dynamix kiadója és résztulajdonosa), és visszavonta tőlük a Krondor-licencet. A Dynamix bosszúból kirúgta a fejlesztőgárda kulcsembereit (élükön természetesen Johnnal), és saját folytatásba kezdett Betrayal at Antara címen. John és Feist a dallasi 7th Level nevű céghez mentette át az addig elkészült részeket, és ott folytatták a munkát – míg fél év múlva a cég stabil anyagi háttér híján be nem csődölt (később újjáéledtek, és Monthy Python játékokkal arattak kisebb-nagyobb sikereket). A hányattatott Krondor-folytatás egyébként végül visszakerült a Sierrához, aki azt jó négy év után, '98-ban egy belső stúdiójával fejeztette be – de ezt John már nem várta meg, és átmenetileg távozott a játékiparból.

A SOSEMVOLT SZUPERPRODUKCIÓ

Az önkéntes száműzetés (amit egyébként a Starwave nevű internetes cégnél töltött Seattle-ben, és multimédiás zenei CD-ket, valamint amerikai tévétársaságok weboldalait hegesztette) nem tartott sokáig. Hallforddal együtt a Monkey Island sorozattal elhíresült Ron Gilbert hívta Johnt új cégéhez, a Cavedoghoz, egy kísérleti projekten, az epizód alapú akció-kalandjáték Elysiumon dolgozni. (Bizony, epizód-alapú játék '98-ban!) Az Elysiumhoz igazi álomcsapatot sikerült összehozni a Cavedog keretein belül. A Cutter-Hallford páros mellé leszerződtette a grafikus Rob Landerost (ő a 7th Guesttel írta be magát a kalandjátékok történelmébe), Jeff Petkau-t (a Total Annihilation és egy kazalnyi SquareSoft RPG vezető programozója) és még pár tucatnyi játékfejlesztő-veteránt. A játék negyven, egyenként 10-20 órás epizódból állt volna, hangulatában az X-Aktákat, játékmenetében pedig a Diablót idézte volna – a feltételes módból persze már sejthető, hogy a projekt végül befuccsolt, a cég beleroppant a párhuzamosan futtatott négy fejlesztésbe, és az Elysiumot lőtte le legelőször (amit egyébként maga a Cavedog sem élt túl sokkal)...

A VÁNDORMADÁR

John a Krondor-folytatás és az Elysium balsikere óta aránylag távol került a tűztől – mondhatni nem igazán publikus, mostanában mivel is foglalkozik. Feltűnt az újjászületett Cinemaware játékok (The Three Stooges Digitally Remastered Edition és Robin Hood: Defender of the Crown) körül 2002-2003-ban, külsősként dolgozott a Dungeon Siege 2-n, illetve a Lemony Snicket film játékverzióján, majd idén a Big Fish Games nevű, apró, ingyenes netes játékokra specializálódott cégnél bukkant fel. Mi már nagyon várjuk az újabb Cutter-visszatérést – ami a pletykák szerint az egykori Cavedog-társaság által készített Supreme Commanderrel fog bekövetkezni.

Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **105.200** 126.240
(Gigabyte K8NF-9, Athlon64 3000+, 512 DDR, 160 GB HD, CDRW+DVD, GeF 7600GS, 7.1 hang, Deer 350W, bill, egér)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **149.975** 179.970
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3500+, 1GB/400 DDR, 200 GB SATA2 HD, DVD-író, GeF 7600GT, 7.1 hang, lézeres egér)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **155.975** 187.170
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8I945PG, P4 630 3.0GHz/2MB)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **203.900** 244.680
(Asus A8NE NF4U, Athlon64/939 3700+, 1 GB GEIL RAM, 250 GB SATA, Pioneer 111D, **GeForce 7900 GT**, 7.1 audio, Chieftec midi ház + 400W táp, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **205.500** 246.600
(ld.Sirius 3 Max, de 8i945PG, P4 930 dual 3G/2MB, DDR2)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **377.300** 452.760
(Asus A8NSLI Premium, **Athlon 64 X2 4400+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 300GB SATA2, NEC 4571, **GeForce 7900 GTX**,Chieftec 500W, Logitech G5 laser)
Alpha C Ultra (csúcs játékgép Intel) **362.300** 434.760
(ld.Sirius 3Ultra, de MSI 975X-Platinum, PentiumD 950 3.4G dualcore, 2*2M cache, 2 GB DDR2 GEIL 800 MHz)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. (az Eötvös utcánál)
Tel: 413-0450 info@aliencomputers.hu
Hétfő-Péntek: 10-19, Szombat: 10-14
www.aliencomputers.hu

GIGABYTE TECHNOLOGY
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**
7900 GTX 512M **109.800** 131.760 6600GT **24.950** 29.940
K8NF-9 **15.850** 19.020 K8N-SLI **17.250** 20.700
G-Style N521U (15" XGA, PM 1.6, 512M, 60 G, DVD-RW, USB2, 1394, LAN, WLAN) **175.000** 210.000

Acer, Albacomp, Asus, Dell, Gigabyte, Fujitsu-Siemens, Toshiba és más márkák + táskák, tartozékok, kiegészítők
NOTEBOOK, PDA, GPS, TFT, PROJEKTOR AKCIÓK
Házhozszállítás az egész országban !
Az akciókról, árakról a WEB-oldalon,telefonon illetve az üzleben kap felvilágosítást !

Samsung TFT-k (3 év garancia, DVI)
2ms 19" 940BF **83.325** 99.990 17" 740BF **62.500** 75.000
4ms 19" 930BF **74.100** 88.920 17" 730BF **55.650** 66.780
6ms 19" 970P **102.975** 123.570 17" 770P **71.975** 86.370
Asus 17" 8ms **45.200** 54.240 19" 8ms **57.200** 68.640
Asus 17" PM17TU (3ms, DVI) **61.700** 74.040
Daewoo 17" 8ms ,DVI, hangszóró **38.975** 46.764
BenQ 15" 12ms **33.300** 39.960 17" 4ms **47.500** 57.000
Nem találta az árlistán? Kérjen ajánlatot !
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)

videokártyák, alaplapok akciója 3évgaranciával !
Gainward 7950GX2 1GB DDR3 **144.000** 172.800
7900 GTX **108.900** 130.680 7800 GS+ AGP **83.300** 99.960
7900GTGS: 512M **81.600** 97.920 256M **66.975** 80.370
Asus 7900GTX **107.975** 129.570 7900GT **63.500** 76.200
MSI 7800GS **64.800** 77.760 7600GT **40.200** 48.240
MSI K9N/AM2 SLI Pt. **31.275** 37.530 NeoF **17.350** 20.820
Asus A8NE **19.450** 23.340 **MSI** K8Neo4F **19.475** 23.370
3év garanciás Samsung HDD-k: 80G **9.575** 11.490
160GB/8M **13.900** 16.680 250GB/8M **16.475** 19.770
SATA2: 250GB **16.660** 19.992 300GB **21.575** 25.890
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3200+ **19.975** 23.970
AMD AM2 3500+ **29.800** 35.760 X2 4200+ **83.300** 99.960
Intel Pentium D 930 3GHz/2*2MB cache **38.975** 46.770
Pioneer 111D **7.500** 9.000 NEC 4571 **8.100** 9.720
Memóriák / tuning memóriák 3 év garanciával:
Corsair XMS TwinX 2GB (2*1G)/500 **43.800** 52.560
A-DATA 512/500 **10.950** 13.140 512/566 **13.400** 16.080
GEIL 512/400 **10.550** 12.660 1G/400CL2.5 **20.850** 25.020
512/500 CL2.5 **12.850** 15.420 512/550 CL2.5 **18.200** 21.840
DDR2/800 dual kit 1G **22.550** 27.060 2G **45.100** 54.120
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

írta · Stöki

Kicsit nehéz helyzetben vagyok, amikor ezt a cikket írom. Portugália az imént verte meg Hollandiát a focivébék történetének egyik legsúlyosabb meccsén, és kétszázas pulzusú szurkolóból valahogy nehezen megy az átalakulás higgadt újságíróvá. Ráadásul az e havi Gondolatébresztő témája a szex, amiről az ember nem beszél szívesen – vagy mégis?

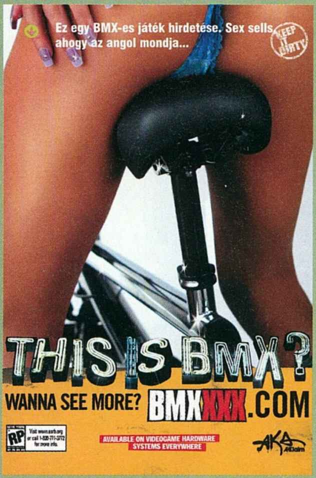
A június 11-12-i hétvégén precedens értékű esemény színhelye volt San Franciscó: itt – hol máshol, mint az Egyesült Államok legeurópaibb nagyvárosában! – rendezték meg az első olyan konferenciát, amelynek témája a videojátékokban egyre markánsabban jelenlevő szexuális tartalom volt. A szervezők reményei szerint hagyományteremtő rendezvényt egyetlen kérdés uralta: vajon lehet-e kombinálni valahogy a szórakoztatóipar két, dollármilliárdokat termelő ágazatát, a pornó- és a játékipart?

SZEXPOZÉ

A kérdés azért aktuálisabb most mint valaha, mert miközben a GTA San Andreas rejtett szexjelenetének apropóján a republikánusok újult támadást intéztek a játékokban megjelenő szexualitás ellen (a játékot egyébként betiltották pár országban, köztük Ausztráliában), úgy tűnik, egyre nagyobb az igény az efféle tartalomra. A konferencián elhangzott, hogy a potenciális (haha) pornófogyasztók többsége unja már a magazinokat, képgalériákat és egyáltalán a passzív élményt, és valami interaktívra vágyik. Ennek az elvárásnak próbálnak megfelelni a „poke the doll" (magyarul kb. „piszkáld a csajt") programok, amelyekben egy részletesen lemodellezett poligonnő van kiszolgáltatva a játékos kényének-kedvének és egérklikkeléseinek. Ezek a szoftverek (a két legújabb a Virtual Hottie 2 és a Virtually Jenna –utóbbihoz Jenna Jameson pornósztár adta nevét és testét) meglehetősen primitívek, leginkább a „próbáld ki, amit a valóságban a nőddel nem lehet vagy nem mersz" mondattal jellemezhetők, és hosszú távon nem igazán magas az „újrajátszhatósági" értékük. Nem csoda, hogy a konferencián már a következő generációs szexprogramok volt a főtéma, mégpedig az MMOEG-k. A „massively multiplayer online erotic game" rövidítését talán nem kell sokat magyarázni: olyan online szexjátékok ezek, amelyekben valós emberek irányította karakterek verődnek össze. „Semmi nem hozza úgy lázba a játékosokat, mint egy másik játékos, és ez a virtuális szexre is igaz – egy számítógép soha nem fog tudni úgy reagálni, ahogy egy ember" – hangzott a rendezvény egyik kulcsmondata. Hogy a kedves olvasó még életében nem hallott ilyen játékokról? Dehogynem – kezdetnek például ott a World of Warcraft.

ELŐJÁTÉKOK

„Néha egy-egy sikeres raid után, amikor még mindig gyorsan ver a szívünk, és ünnepeljük a győzelmünket, egyszerűen megtörténik" – vallott a konferencián egy WoW-játékos arról, hogy milyen malacságokat művel Azeroth földjén. A Blizzard játékában persze nincsen „lefekszem a másik karakterrel" opció, de ez nem akadályozta meg az idézett illetőt és partnerét: felöltözve nekiálltak egy pajzán csetelés után szeretkezni (legalábbis eljátszották). Hogy a felhasználók ennyire nem rendeltetésszerűen használnak egy MMORPG-t, jelzi, hogy mennyire nagy az igény MMOEG-k iránt. A WoW-nál is jobb példa a Second Life. A Linden Lab programja eredetileg Sims Online-szerű virtuális világnak indult, stabil gazdasággal, de ma már a kereskedelmének 30%-át a szex viszi el. Egyes játékosok kifejezetten prostitúcióra szakosodtak, mások bordélyházakat üzemeltetnek, és azzal tengetik „második életüket", hogy ott összehozzák a kun-



Ez egy BMX-es játék hirdetése. Sex sells, ahogy az angol mondja...

18 éven aluli olvasóink kérjük ne nézzenek ide...

csaftokat az örömlányokkal. A játék készítői egyáltalán nem számítottak arra, hogy a játék ebbe az irányba fejlődik (de ha már így alakult, elfogadják), mint ahogy arra sem, hogy a játékosok házilag barkácsolt patch-ekkel teszik lehetővé, hogy a Second Life-ba különféle szeretkezési pózok animációi és élethűen modellezett genitáliák kerüljenek. És a Second Life még mindig csak az előszele az igazi, kifejezetten netes kamatyolásra tervezett MMOEG-knek, amelyekből több is elkészül még idén. A konferencián többek között arról is szó volt, hogy ezekben hogyan lehet majd megvalósítani az egykezes irányítást...

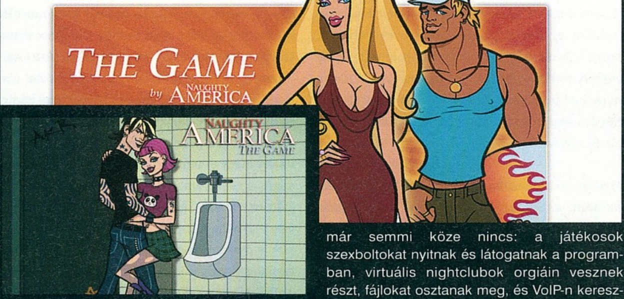
NE JÁTSZD, CSINÁLD!

A két iparág összefonódásának tehát vannak előhírnökei, olykor igen különös ötletekkel, de az úttörők elég rossz időpontot választottak a piacszerzéshez. A Bush-kormány kíméletlenül támadja a pornót – legutóbb az igazságügyi minisztérium perelt be két DVD-forgalmazót, egyik-másik durvább filmjük miatt (az illetékesek akár öt év börtönt is kaphatnak!). Itt már a korhatár-karika sem segít, mint ahogy azt a GTA: San Andreas rejtett (!) ágyjelenetének esetében láthattuk. „A Grand Theft Autóban és más játékokban levő nyugtalanító jelenetek elrabolják fiaink és lányaink ártatlanságát, és még nehezebbé teszik a szülők dolgát... Úgy vélem, hogy gyermekeink hozzáférése a pornográfiához (...) kicsúszik az ellenőrzésünk alól" – ezt tavaly mondta Hillary Rodham Clinton, az exelnök felesége, aki szintén keresztes hadjáratot indított a pornó ellen. A Wired magazin válaszul gyönyörű összeállítást készített arról, hogy régebben mi mindenre fújtak a honatyák és honanyák (hasonló hisztik voltak a keringő és a rock and roll megjelenésekor, de a mozik, a telefon és a képregény térhódításakor is). Clinton asszony és társainak mumusüldözése kétségtelenül végletekben gondolkozik, és bizonyára könnyebb ellenségképet kreálni, mint kimondani, hogy az iskolákban a tanároknak, otthon meg a szülőknek kellene odafigyelniük a gyerekekre. A gond az, hogy a közhelyek puffogtatásával tarkított hadjáratban elsikkad a lényeg, nevezetesen az, hogy a játékbeli szex valóban káros lehet. Az erőszak már szinte természetes a játékokban, annak ellenére, hogy fiatalkori káros mivoltukat szintén kimutatták – a szülői szervezetek mégis tűrik, és korhatár-kategóriákkal ellenőrzik a véres programokat. Akkor mi a baj egy ártatlan virtuális szeretkezéssel? Nos, míg erőszakot nem kell használnunk a mindennapi életben, addig a szex tinédzser kortól már természetes – ennek megfelelően a rossz minta rögzülése gondokat okozhat. A szexológushoz járó férfibetegek egyik leggyakoribb problémája, hogy a mértéktelen pornófogyasztás következtében „átkalibrálódik" az ingerküszöbük: már csak a pornófilmek szereplői tudják felizgatni, a hús-vér nőknek esélyük sincs a szilikonhölgyekkel szemben. Ugyanez a hatásmechanizmus működik a pornográf játékokban is: még a nagykorúság elérése után is igaz, hogy ha az ember rászokik arra, hogy esténként egy anime-MMOEG-ben játszik vad éjszakákat, a valós életben egy kapcsolatban jó eséllyel lesznek szexuális problémái. Nyilvánvaló politikai kampánycélok mellett ez az oka annak, hogy a republikánusok, Clinton asszony és még sokan mások mereven elutasítják azt a fajta naturalizmust, ami a GTA: San Andreasban látható volt, és hasonló okok miatt olyan nagy a nyomás a pornóiparon. Ez a nyomás előbb utóbb biztosan enyhülni fog (hogy csak a Bush-éra letűnésével, vagy a friscói konferenciához hasonló rendezvényeknek köszönhetően, az részletkérdés), de ha meg is indul az MMOEG-k áradata, nem szabad elfelejtenünk a veszélyeit.

Szextrém példák

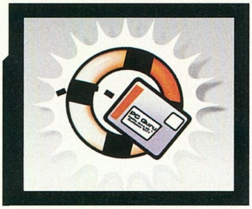
A Second Life játékosainak szexuális élete több fejlesztőcéget is megihletett. Nyáron jön a Naughty America: The Game, ami voltaképpen egy online randiszimulátor, amelyben 2D-s rajzfilmszerű karakterekkel chatelhetünk, bulizhatunk és... megkereshetjük az olasz szótárat, mint Julcsi a Szomszédokban. A játék érdekessége, hogy lehetőséget ad arra, hogy a játékos a saját webkamerás képét is megjeleníttse a virtuális avatár mellett. Valamivel merészebb játéknak ígérkezik a 3FEEL, amiről az utóbbi egy évben ugyan nem hallottunk sokat (valószínűleg kiadót keresnek), de szereplői nagyon részletes 3D grafikával készültek, az animációkat pedig a legmenőbb koreai pornósztárokkal moticon capture-ölték. A játék a kőkemény akció körül forog, és USB-portos vibrátort is támogat... Érdekes hibrid a Sociolotron, amely MMORPG és MMOEG egyszerre: a játék helyszíne a jövőbeli London, ahol mágiával és fegyverekkel harcolhatunk, és tápolhatunk, akárcsak egy szerepjátékban – viszont a városokban már a szexé a főszerep.

MMO-szexjátékokban egész új értelmet nyernek az olyan szakkifejezések, mint például a "40-fős raid"



A játékrendszer a szexuális perverziók mellett még a terhességet (!) is kezeli, és előre generált szövegeket ajánl fel az előjátéknak megfelelő csetelés közben. Végül, hamarosan érkezik a Red Light Center is, aminek az RPG-hez már semmi köze nincs: a játékosok szexboltokat nyitnak és látogatnak a programban, virtuális nightclubok orgiáin vesznek részt, fájlokat osztanak meg, és VoIP-n keresztül chatelnek. Persze, ezek csak amerikai példák – azt talán mondanom sem kell, hogy a japánok hentai randiszimulátoraikkal (sőt, erőszaktétel-szimulátoraikkal) már rég ledöntötték azokat a tabukat, amelyekre a nyugati világban még csak most készülnek.

AQUA computer
www.aqua.hu
A számítástechnika univerzuma
Memória kártyák akciós áron egész nyáron!
bruttó 11 900 Ft
A-Data MF1 512 MB MP3 lejátszó
Bővíthető USB pendrive
FM rádió, diktafon, LCD kijelző
BRUTÁLISAN JÓ ÁRAK!
A hirdetés felmutatója strandlabdát kap ajándékba!
Belvárosi üzlet
Tel.: (06-1) 322-46-58
Pólus Center
Tel.: (06-1) 414-10-94
Budai üzlet
Tel.: (06-1) 279-11-86
Mammut-Fény utcai Piac
Tel.: (06-1) 345-41-71
E-mail: info@aqua.hu



Játék mentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

HITMAN 2: SILENT ASSASIN

Hello!
Nekem a Hitman 2: Silent Assassinnel van problémám, a negyedik küldetésben (Tubeway Torpedo). Mit kell csinálni miután: 1.megöltem a tábornokot 2. kiszabadítottam a foglyot 3. megtaláltam azokat az izéket, amikre rá van írva, hogy FCK (a feladatoknál minden ki van pipálva)? A térkép jelzi az exit-et, de nem tudom, hogy kell oda eljutni (mondjátok el az utat).
Kérlek, segítsetek nekem! Előre is kösz!
Mr. Black Anonymus

Mielőtt kiszabadítod a foglyot, a 1st basementen a Sewer Station nevű helységben (déli rész, sárga ikonnal) helyezz el egy minibombát az omladozó falnál. Aztán lődd le a tábornokot, szabadítsd ki a foglyot, ahogy azt már egyszer megcsináltad. A fogollyal ezután irány a lift, itt fel a 1st basementre, el a Sewer Station-ig, de mielőtt a helységbe lépnél robbantsd a bombát (remote), aztán át a résen. Irány balra, az első hídon át, majd jobbra kövesd az utat, itt szintén az első hídon át, azután balra el, egészen az első komolyabb beugróig, és az ajtónál ott lesz a kijárat.

Csá Guru team!
Lenne pár kérdésem a Hitman 2-höz.
1. A 4. pályájánál miután kimentem a túszt, az nem akar beszállni a 2. liftbe. Miért?
2. A végigjátszásoknál (DVD mellékleten, amiben a Hitman 2 a teljes játék), azt írtátok, hogy robbantsunk fel egy elhelyezett bombát, és meneküljünk el. Hol a bomba, és hova meneküljünk el?
Előre is köszi. Hű olvasótok: Krisz

1. Azért nem lehet a felszínre vezető liftbe beszállni, mert az nem része a menekülési tervnek.
2. A pálya legelején, miután a teherautó körül csellengő őröket kiiktattad, a hátsó sarokban az FCK feliratú ládák mögött megtalálod a felszerelést, közte a bombával, és a távirányítóval (a térkép jelöli pontos helyet). A bombát a Sewer Station helységben (1st basement) tudod lerakni a drop item funkcióval.

Helló!
Mire jó a harmadik pályán a rádiótorony, mert a térképen ott egy felkiáltójel villog. Odamegyek, szépen, csendben megölöm az őrt, feltöröm a zárat, felmászok és nincs ott semmi. Mit kell itt csinálni? Légyszi segítsetek!
Peti

A pálya legelején a lépcsővel majdnem szemben, a ládák mögött, ne feledd a felszerelést felvenni. Különös tekintettel a Dragunov mesterlövészpuskára, és az autósbombára. Az út közepén mássz le a csatornába, és az első, balra eső feljárónál tegyél bombát a csatornanyílás felett parkoló autó aljára. A rádiótoronynál ezek után a mesterlövészpuska optikáján nézz el a parkoló limuzin (ez egy másik autó, a templom közelébe) irányába, és attól jobbra, ahol a kőkerítés tetejéből egy szép nagy darab hiányzik, láthatod amint a tábornok a maffiás kapcsolatával diskurál. A barna bekecset viselő maffiózót szedd le. A tábornokot majd a pokolgép lerendezi.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Hello PC Guru!
Nem tudnátok esetleg olyan oldal címeket, ahonnan Oblivion MOD-okat lehet leszedni?
Előre is kösz: Tron 2.5

Rengeteg ilyen hely van, három nagy gyűjteményt ajánlanánk: www.tessource.net/files; www.fileplanet.com/104054/0/section/Mods; www.tescreens.be/oblivionmodwiki.

Sziasztok!
Egy olyan kérdésem lenne, hogy az Oblivionban, hogyan lehet nyilakat mérgezni? Illetve hallottam, hogy egyszerre csak egy nyilat lehet bekenni vele. Most minden lövés előtt nyomkodjam a tabot, és ügyködjek? Nem is engedi harc közben? Mondjátok el légyszi töviről hegyire!
Előre is köszönöm!
Haversággal: Biguli

Amikor „használsz" egy mérget a menüben, és van nálad bekészítve íj, illetve nyíl, akkor ezzel már meg is történt a folyamat. Sajnos tényleg csak egyet lehet bekenni, de többre általában nincs is szükség. Keverj valami ravasz paralyze/damage health kombót használó mérget, és ha eltalálod az ellenfeled, akkor már szinte nyert ügyed van.

Azt szeretném kérdezni, hogy az Oblivionban hol lehet nagyon-nagyon-nagyon sok pénzt szerezni? Kösz előre is! Sebi

Harcosként például az arénaharcokkal nagyon jól lehet keresni, vándorlás, meg minden egyéb nyűg nélkül. Az alkímia még ennél is jobban jövedelmez, gyűjts mindenhol növényeket, csinálj belőlük italokat, és add el azokat.

Az Oblivionban hogyan lehet értékes bájitalt csinálni? Amit például el lehet adni kb.500 aranyért.

Hát ehhez szükséges a mozsárból, plusz a másik három „hardverből" (retort, alembic, calcinator) a legjobb verzió, és oblivioni alapanyagokat kell használni. Nekem az jött be, hogy néhány kertet teljesen leszüreteltem, abból lett vagy száz italka, és ugyan nem 500, de 80-150 aranyért eladva őket hatalmas summa lett a jutalmam.

Sziasztok!
Van egy problémám az Oblivionban, a vámpírsággal kapcsolatos. Egy öreg néni kért tőlem öt grand soul gemet, oda is adtam neki, utána kért még tőlem pár dolgot, hogy meg tudja csinálni a potiont, ami kigyógyít a vámpírságból, de most nem emlékszem, hogy miket!? Ti biztos tudjátok.
Kérlek, segítsetek.
Előre is kösz a választ!

A Soul Gemek után a következők kellenek:
6 fokhagyma (garlic) – bármelyik kertben vagy asztalon találsz
2 bloodgrass – Ez egy Oblivionon növő fű
5 nightshade – Bravil és Skingrad között nő ez a növény
Argonian blood – bármelyik argoniait megölheted érte
Ashes of a vampire, azaz vámpírpor – Nem jó bármelyik, egy Hindaril nevű vámpír pora kell hozzá, a térkép jelzi, hogy hol a barlangja.

Csákány!
Az Oblivion nevű játékba elakadtam, a Daedra vére című küldetésnél. Azt olvastam a végigjátszásban, hogy leszóljon hozzám az istennő, ahhoz egy lidércet kell megölni a közelben. De én nem találom. Devilon

Ha odaérsz a jelzett szoborhoz, beszélj a Mels nevű fickóval, legyél vele jóban, és akkor elárulja, hogy egy Glow Dust nevű tárgyat kell hajnalban vagy naplementekor (reggel vagy este 6) áldozni a szobornál. A környéken egy csomó will-o-wisp nevű szörny (átlátszó fénygömbök) van éjjelenként, egyet ölj meg, és a hullájából szedheted ki a Glow Dustot. Ha ez megvan, akkor az istennő elküld, hogy vámpírrá lett követőit szabadítsd fel (azaz nyírd ki), és miután kipucoltad a jelzett barlangot, majd visszamentél a szoborhoz, megkapod a jutalmat, amit odaadhatsz Martinnak.

Sziasztok!
Az Oblivionban szeretném a segítségeteket kérni! Kirúgtak a magic guildből. Nem tudom mikor, de valahogy még a játék elején, és nem vettem észre, csak túl későn. Most 27 szintű varázslóval tolom. Rengeteg helyen jártam már, de mind a két növényből csak kettőt találtam! Pedig mind a redwort és dragon tonguébol, húsz-húsz kell, hogy visszavegyenek a magic guild-be. Nagyon értékelném, ha meg tudnátok mondani, hol találom ezeket a növényeket.
Előre is köszi:
Dani

Dragons Tongue Fort Redwater körül, Leyawiintól ÉK-re no meg Skingrad és Bravil között szedhető.
Redwort flower a Fieldhouse Cave mellett (Leyawiinnál), Wendelbek körül, Morahme körül, illetve végig a Panther folyó mellett terem.
Skingradban van egy bolt (All Things Alchemical), ott is van néha ezekből. Ha találsz egy növényt, és pihensz fölötte 3-4 napot, az visszanő (kivéve a nirnroot, de az most nem is kell).
Ha végképp nem megy, hozd be a konzolablakot, és írd be:
player.additem 0002503A "20"
player.additem 00025039 "20"

Sziasztok!
Csak az az egy kérdésem lenne az Oblivionnal kapcsolatban, hogy hogyan juthatok el a Tolvaj guildhez, és hogyan tudok belépni? Annyit tudok, hogy valahol Imperial City alatt találom, a csatornákban. Kérlek, segítsetek, nagyon sürgős lenne.
Előre is köszöni, hűséges olvasótok!
Zolee

Nézd meg az Imperial Cityben kirakott „Wanted" plakátokat, és ekkor már tudsz beszélni a koldusokkal a tolvajcéhről, ők irányítanak el a találkozóra (nem a csatornákban, hanem a Garden of Daerelothban van a randi, éjfélkor). A másik megoldás, ha lopásért lesittelnek, ekkor a tolvajok jelentkeznek nálad.

Hi PC Guru Team!
Az Elder Scrolls IV: Oblivionban, ott, ahol be lehet jelentkezni az Arénába, és lehet trainingezni, van egy ork harcos. Ő adott nekem egy küldit, de fogalmam sincs, hogy mit kell csinálni. Adott még egy kulcsot is, de nem tudom, mit kezdjek vele. Kérlek, segítsetek!

Ui.: Hol találhatok legkönnyebben vámpírokat?

A múltját szeretné megismerni. Fel kell deríteni a családi sírboltot (Crowhaven, Anviltól ÉNy-ra), ahol bizony kiderül, hogy a családja fura figurákból áll. Ha ezt a küldetést megcsinálod, az aréna végső küzdelmében az ork hagyja magát megölni, ha nem, akkor rendesen le kell verni.

Ui. Ezzel nem lesz gond, az ork küldetése történetesen a vérszívókhoz vezet...

Háj Nektek Guru!
Lenne pár kérdésem az Oblivionnal kapcsolatban:
1: Beléptem a tolvajok céhébe és nem találtam orgazdát, ahol eladhatnám a lopott holmit. Tudnátok párat mondani? Lehetőleg olyan helyeket nevezzetek meg, amit megtalálok a térképen, mert a Garden of Dareloth nevű helyre is elég nehezen találtam el.
2: Hol tudok venni lockpicket? Egy-kettőt már találtam árusoknál, de az elég kevés.
3: Amikor bejutottam a céhbe, mondtak 3 alapszabályt, csak kár hogy nem magyarul. Le tudnátok nekem fordítani?
Előre kösz.
Olvasótok: D@R@BK@

1. Összesen öt orgazda van, de az újabbak, akiknek több pénze van, csak a ranglétrán való emelkedéssel nyílnak meg. Az első Ongar, aki Brumában lakik. Én általában Orrint, az anvili palotában levő kovácsot szoktam használni.
2. Például az orgazdáktól. De lényegesen egyszerűbb, ha megcsinálod az Eye of Nocturnal mellékküldetést (Leeyawintől északra lévő szentélynél aktivizálhatod), ezért cserébe egy törhetetlen tolvajkulcsot kapsz.
3. Ne lopj a céhtársaktól. Ne ölj embert a küldetések során. Ne lopj a koldusoktól.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

A Half Life 2 Counter Strike: Source-szal szeretnék játszani, de úgy hogy a játékban botok is legyenek (mert nem tudok mindig netközelben lenni). Úgy hallottam, hogy valamit frissíteni kell ehhez. A kérdésem az volna, hogy egy Half Life 2 DVD birtokában nekem mit, és legfőképp hogyan kell csinálnom, hogy a Counter Strikeban botok legyenek. Légyszi írjátok meg!
Segítségeteket előre is köszönöm!
Üdvözlettel: Dávid

Ha a szerveren engedélyezve vannak a botok (indításkor egy kis négyzetet kell ehhez kipipálni), akkor a bot_add_t (terrorista), és a bot_add_ct (counter) konzolparancsokkal tudsz botokat betenni a játékba. A megjelenéskori verzióban nem voltak botok, de ha van Steamed és netkapcsolatod, akkor jó eséllyel Nálad már rég a legújabb verzió fut, amelyben ezek benne vannak.

THIEF: DEADLY SHADOWS

Hi Guru Team!
A Thief-Deadly Shadows-ban, amikor a pogányoktól kell ellopni valamilyen mumifikált kezet (Jacknall Mancsát), akkor nem tudom milyen sorrendben kell lerakni a víz nyilat, a moha nyilat, és a hullát! Így nem tudom végigvinni a pályát!
Nagyon köszönöm előre is: DOOM
Ui. Nem tudtok ajánlani valami magyar végigjátszást hozzá?

Először a vizes nyilat lődd ki az oltár bal szimbólumára, majd a mohását a jobb oldalira. Végül dobd a hullát a középsőre.
Ui. Végigjátszást a PC Guru 2004/8-as számában találsz a játékhoz.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Üdv!
Azt szeretném kérdezni, hogy a Ghost Recon AW játéknál a harmadik pályán, hogyan lehet felrobbantani a két légvédelmi lánctalpast? Idáig eljutottam, és nem tudok tovább menni, mit kell csinálni?
Köszönöm előre is!

A Crosscom menüben, ahol a csapattagok közt tudsz váltani, az alsó sorban elvileg lennie kell egy Airstrike opciónak. Válaszd ki, a kurzor legyen a célponton, és add ki a tüzelési parancsot.

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Hello PC Guru!
Lenne egy kérdésem a POP-pal kapcsolatban. Hogy kell a játék elején felugrani a szobor válláról a fejére a tőrért, a párkányos rész után?
Válaszotokat előre köszönöm!
Üdv: Exor

Felfutsz a szobor fején falonfutással, és mikor már majdnem visszacsúsznál, elrugaszkodsz (ugrás gomb) és a két párhuzamos felület között pontosan időzítve felugrálsz.

Sony Ericsson w850i

A Da Vinci kód walkman mobilja

Ennél szebb nem is lehetene. A Sony designerei most igazán kitettek magukért!

írta · Galopp, Kremo, Monoboy

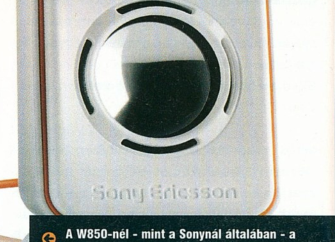
Egy újabb walkman-telefont jelentett be a Sony Ericsson, a W850i-t. A Da Vinci-kód című filmben is látható mobil mindamellett, hogy igazi mobil-walkman, jó minőségű, 2Mpixels kamerát is tartalmaz, valamint a manapság újból megkedvelt szétcsúsztatható kialakítással bír. Mindezek alapján érthető, miért is a fiatal korosztály az elgondolt célközönség.

A telefonban a zenelejátszó funkciók nagyon fejlettek. A Walkman Player 2.0 szoftver MP3, AAC, AAC+, eAAC+ és m4a fájlokat játszik le. S természetesen támogatja az A2DP-t, vagyis sztereó BlueTooth headseten is hallgathatjuk zenéinket, melyeket vagy a 64MB-os belső, vagy az alapcsomagban is helyet kapó 1GB-os MS Pro Duo memóriakártyán tárolhatunk.

A háromsávos, 3G-képességekkel rendelkező, két kamerával felvértezett mobillal videóhívásokat is kezdeményezhetünk, bár minden bizonnyal nem ez lesz a 98 x 47 x 21mm méretű, 116 gramm súlyú, 240x320 pixel felbontású 262 ezer színű TFT kijelzőt kapott telefon elsődleges felhasználási területe.

Külön említést érdemel a szolgáltatások között az RDS funkcióval rendelkező FM rádió, illetve a TrackID elnevezésű amolyan „dúdold el és megmondom mi ez" típusú alkalmazás, mely a meglévő internet-kapcsolat segítségével egy rádióból felvett zenerészlet alapján is megmondja a keresett szám címét, előadóját és az album címét. Mindemellett a weben való böngészés segítésére beépítették a NetFront Access HTML böngészőt, mely nagy sikereket ért el például az S60-as Nokia-tulajdonosok között is.

A telefon megjelenése eddig ismeretlen áron 2006 harmadik negyedévében várható.



A W850-nél - mint a Sonynál általában - a kiegészítők tárháza szinte végtelen...

Apple MacBook

Intel Core Duo

Íme a MacBook legújabb családja

A viszonylag kedvező árfekvésű (legalábbis Apple viszonylatban), új MacBook termékcsalád három modellváltozatot ölel át, 1,83 és 2,0 GHz órajellel, fehér vagy fekete készülékházba építve. Teljesítménye közel ötszöröse a közvetlen előd iBook G4 modelleknek, illetve közel négyszerese a PowerBook G4 legutolsó, 12"-es változatának. Ez az eredmény a teljes mértékben újratervezett, az Intel Core Duo processzorhoz hangolt rendszer-architektúrának köszönhető, mely 667 MHz-es FSB-t és maximálisan 2 GByte 667 MHz-es RAM tárat is tartalmaz. Az új MacBook közel 20%-kal vékonyabb az iBook G4 modelleknél, és szélesvásznú, 13"-es képernyőt tartalmaz, melynek natív felbontása 1280 x 800 képpont. Minden új MacBook modellbe iSight videó-kamera is beépítésre kerül, mely segítségével a Mac OS X operációs rendszer szerves részét képző iChat AV szoftverrel egyszerűen lehet videó-konferenciát kialakítani.

A MagSafe mágneses tápegység-csatlakozó túlzott erő hatására önmagától szétkapcsolódik, így nem lehet a kábelbe akadva véletlenül lerántani a gépet az asztalról. Ha más baleset okán a MacBook működés közben esni kezd, az Apple Sudden Motion Sensor technológiája önműködően biztonságos állapotba hozza a merevlemezt, csökkentve az adatvesztés kockázatát.

Az új MacBook előre telepítve tartalmazza az iLife '06 digitális-életstílus programcsomagot, melynek komponensei segítenek a digitális anyagok (filmek, zenék, fényképek) készítésében, publikálásában, rendszerezésében, a .Mac szolgáltatásnak és az iWeb szerkesztőnek köszönhetően már akár az Interneten keresztül is.

ECS EOR2

Az ECS EOR2 DVD- és videólejátszó, valamint -felvevő, digitális képkeret, hifi-torony és játékkonzol egyben, amely csatlakoztatható bármilyen más szórakoztató elektronikai rendszerhez. Ez a komplett házi szórakoztató központ folyamatosan tudja rögzíteni a TV-adást vagy a zenéket, majd továbbítani az anyagot a lakás bármely helyiségében található PC felé.

Az ECS EOR2 médiaközpont fejlett audiovizuális tulajdonságokkal, sokféle csatlakozóval és ízléses dizájnnal próbálja meghódítani a vásárlókat. Az EOR2 ismeri a Dolby 7.1-es hangrendszert és a HD-audio technológiát, valamint képes a 720p és az 1080i felbontású videók lejátszására is, függetlenül attól, hogy azok ATSC, DVB-T, vagy HDTV rendszerűek.

Az EOR2 csatlakozói csoportosítva és mindenki számára közérthető jelöléssel szerepelnek a készüléken, ezzel is megkönnyítve használatukat. Az EOR2 a következő videó és audió kimenetekkel rendelkezik: S-Video és kompozit, valamint Intel High-Definition 7.1-es analóg RCA, L/R audio és 2 (optikai és koaxiális) S/PDIF.

Az Intel LGA775-ös Pentium D vagy Celeron D processzorával szerelt EOR2 legfeljebb 2 GB-nyi DDRI-es vagy DDRII-es memóriával, PCI-E x16 grafikus kártyahellyel, ennek megfelelő passzív hűtéssel, beépített 8 az egyben memóriakártya-olvasóval, 4 Hi-Speed USB 2.0 és egy FireWire porttal érkezhet. SATAII-es merevlemezein legfeljebb 500 GB-nyi zene, videó vagy adat tárolható.

Sandisk CRUZER profile

adataink védelme ma már létfontosságú is lehet, ennek megvalósítására sok módszer áll rendelkezésre. Íme az „adatönmegsemmisítő" pendrive után az ujjlenyomat leolvasós változat. Az újdonság SanDisk Cruzer Profile néven kerül forgalomba, a fejlesztés lényege, hogy egy biometrikus leolvasót tartalmaz, amivel azonosítani képes a használóját mielőtt hozzáférést engedne az adatokhoz. Összesen tíz személy ujjlenyomatát képes tárolni és felismerni az eszköz. Az sajnos nem egyértelmű, hogy a felhasználók azonosítás után a teljes memóriát vagy csak az általuk felmásolt fájlokat láthatják. A tároló két változatban került forgalomba, az egyik 512 MB míg a másik 1

GB tárolására képes. A csatoló felület 1.1-es és 2.0-s USB is lehet, így maximálisan 5 MB/s írási és 8 MB/s olvasási sebesség érhető el. A felhasználók azonosítása roppant gyors, a rendszer kevesebb, mint 1 másodperc alatt képes megvizsgálni ás nyugtázni a jogos hozzáférést. Az adathordozók csak a Windows 2000 és XP rendszereket támogatják, régebbieket nem. A csomagban mellékelik a memória mellé a CruzerSync szinkronizációs és a PocketCache biztonsági mentés készítésére alkalmas programok próbaverzióját.

FUJI SIEMENS Pocket LOOX N100

a pletyka addig marad az, míg igazzá nem válik. Az év elején elterjedt híresztelés is beigazolódott, megérkezett a Fujitsu-Siemens Pocket LOOX N100-as széria. A pehelysúlyú navigációs eszközt elsősorban a sokat utazóknak találtak ki. A gép lelke a Microsoft Windows CE 5.0 Core verziója, melyet a Samsung MCP3 300 Mhz-es processzora tart mozgásban. A programok futtatására 64 MB flash RAM, tárolásukra 128 MB ROM áll rendelkezésre. (Érdekes, hogy az N110-es testvére 2GB ROM memóriát kapott.) A kijelző 240x320 pixeles, TFT technológiájú és 2,8" képátlójú. A már említett pehelysúly mindössze 100 grammot jelent, melyhez 89 x 62 x 16 mm-es méret párosul. A készülékben integrált SiRFstarIII GPS vevő található a navigációhoz, mely a Navigon MobileNavigator szoftver legújabb 6-os verziójával dolgozik. Sajnos az említett szoftverhez nincs kimondott Magyarország térkép, így azt az Európa térképek keretein belül találjuk csak meg. A csomag tartalmazza, az un. TMC kiegészítést, mely segítségével alternatív útvonalat tervezhetünk a forgalomról szerzett információk függvényében, a forgalmi dugók elkerülése érdekében. A készülék memóriájának bővítése miniSD kártyával lehetséges, melyből a N100-ashoz egy 1 GB méretűt rögtön mellékelnek is a dobozban. Utóbbiban található továbbá egy autós tartó, egy autós töltő is a normál töltőn, az N100-on, az akkumulátoron és a ceruzán kívül természetesen. Az N100-es persze nem csak navigációra alkalmas, képes zenelejátszásra és képek megjelenítésére is, tartalmaz például naptár funkciót is, és az egyéb Windows CE rendszerektől megszokott szoftvereket.

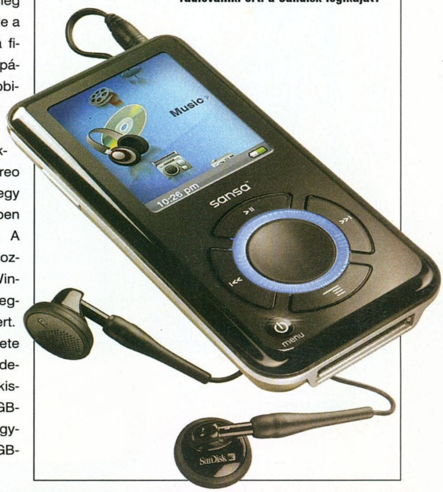
Samsung SH S162L

Az Samsung SH-S162L technológiája igen komoly súlykiegyenlítést alkalmaz, így minimalizálva az író által generált rezgéseket és hangokat. Képes megbirkózni nem csak a hagyományos egyrétegű vagy kétrétegű DVD lemezekkel, de a DVD-RAM formátummal is. A következő maximális sebességekkel képes elkészíteni a lemezeket: DVD+R 16X, DVD+R DL 8X, DVD+RW 8X, DVD-R 16X, DVD-R DL 4X, DVD-RW 6X, DVD-RAM 5X, CD-RW 32X. Míg maximális olvasási sebességei: DVD-ROM 16X, CD-ROM 48X. A Samsung új írója támogatja az Ultra DMA mód 2-es változatát is. Átlagos keresési ideje DVD esetén 130 ms, CD esetén 110 ms. A buffer memóriája a szokásos 2 MB méretű. Az író tartalmazza a legújabb Lightscribe technológiát is, melynek lényege, hogy az arra alkalmas lemezeket írás után fordítva visszahelyezve az író képes a speciális rétegbe nagyfelbontású képeket is beleégetni mintegy felcímkézve a lemezt, hogy ne kelljen filctollal írni rá. Ez a képégetési folyamat három minőségben érhető el, a leggyorsabb 20 perc, a normál 28 perc, míg a legjobb minőségű 36 perc alatt készül el. Az író továbbá képes automatán frissíteni a Firmware-ét az interneten keresztül.

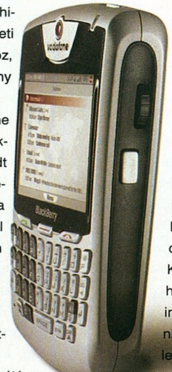
Sandisk SANSA E260

Furán hangzik azt állítani, hogy a leginkább flash memóriáiról ismert cég, a SanDisk adta ki az egyik legjobb MP3 lejátszót a piacon. Pedig így van. A Sansa E200-as sorozatáról van szó, melyek közül leginkább az E260-as változatot érdemes megemlíteni. Ez a kiváló MP3 lejátszó nagyszerű alternatíva, ha valaki nagyobb kapacitású lejátszót szeretne, de mondjuk nem épp egy iPodra vágyik. A készülék – a trendeknek engedve – nem csak MP3, hanem több kép és videó formátumot is képes kezelni. Kijelzője 1,8"-os, TFT technológiájú, mérete 89 x 34 x 13 mm. Alapból 4GB belső kapacitást kapunk, ami tovább növelhető microSD kártyával. Az akkumulátora Lithium Ion típusú, mely MP3 hallgatása esetén hozzávetőleg 20 óra üzemidőt biztosít. A készülék képes diktafonként és elvileg FM rádióként is működni, de a gyártó weblapja felhívja rá figyelmünket, hogy az Európába szállított példányok utóbbira nem képesek, ami igen sajnálatos. A csomag tartalma a lejátszón és az akkumulátoron kívül a sztereo fejhallgató, az adatkábel, egy nyakpánt és egy tok, amiben hordozhatjuk a lejátszót. A számítógéppel való csatlakoztatáshoz megköveteli a Windows XP rendszert és legalább 10-es Media Playert. Akinek a memória mérete nem felelne meg, annak érdemes megnéznie az E260 kistestvérét az E250-et, ami 2GB-os memóriával, vagy a nagytestvérét az E270-et, ami 6GB-os memóriával rendelkezik.

Csak az amerikai piacon kapható rádióval..ki érti a Sandisk logikáját?



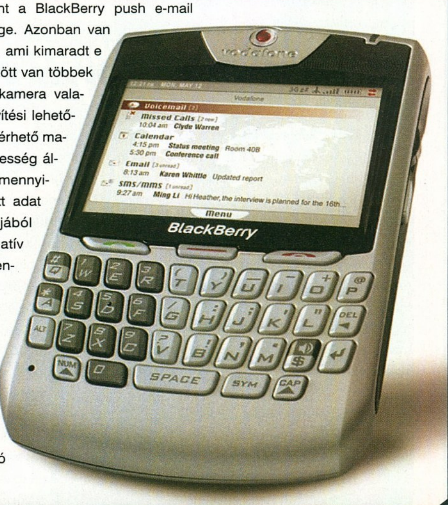
Blackberry 8707v



Az eddigi BlackBerry készülékek egy nagy hiányosságban szenvedtek, ez pedig nem volt más, mint a 3G-támogatottság hiánya. S egy olyan kifejezetten üzleti megoldásokat magáénak tudó eszköz, mint egy BlackBerry, 3G nélkül bizony elég ciki.

No de ennek vége, hiszen a Vodafone termékkínálatában megjelent a Blackberry 8707v, mely az igen elterjedt 8700-as sorozat leszármazottja, kiegészülve a várt UMTS szolgáltatással – a típusjelben a „v" éppen erre utal. Mivel a készülék először Németországban kerül forgalomba, ezért lehetséges, hogy nem a megszokott QWERTY, hanem a hazánkban is használatos QWERTZ teljes értékű billentyűzetet láthatjuk a telefon alsó fertályán.

Mint elődei, ez a készülék is PDA formájú, 65 ezer színt megjeleníteni képes 320x240 pixel felbontású kijelzőt kapott, megtalálható benne webböngésző szintúgy, mint a különösen fejlett személyes információkezelő, valamint a BlackBerry push e-mail használatának lehetősége. Azonban van néhány szolgáltatás, ami kimaradt e mobilból. Ezek között van többek között a Wi-Fi, a kamera valamint a memóriabővítési lehetőség. Ez utóbbi az elérhető maximális letöltési sebesség általi vélhetően nagy mennyiségben forgalmazott adat tárolása szempontjából meglehetősen negatív hatással lehet a potenciális vásárlói körre. Készenléti, valamint használati idejéről információ sajnos nincs, amit tudni lehet, az az, hogy a közeljövőben már találkozhatunk a telefonnal a szolgáltató polcain.



Sony Vaio VGN UX50

A hordozható eszközök manapság egyre szélesebb választékban jelennek meg a piacon. A már bemutatott UMPC (Ultra Mobile PC) kategória szülötte a Sony új kéziszámítógépe a Vaio VGN UX50. Egyelőre a piaci forgalmazása csak Japánra koncentrálódik, de reméljük, nem marad ez így. Ez az UMPC teljes értékű billentyűzettel rendelkezik, amihez a kijelzője elcsúsztatásával férhetünk. A kijelző felbontása némileg szokatlan, mivel 1024x600 pixel. A gép 520 grammot nyom, befoglaló méretei 150x95x32 milliméter. Az UX50 belső motorja egy 1.06GHz-en futó Intel Core Solo U1300-as processzor, melyhez 512 MB RAM és 30 GB-os SATA winchester társul. A készülékbe belefért még a WLAN modul – mely a 802.11a/b/g szabványokat ismeri –, bluetooth, két kamera a videóhívásokhoz, valamint CF és Memory Stick kártyafoglalat. Megtalálható rajta 3 USB, FireWire, Ethernet és külső monitor csatlakozó. Az alapárban, ami 1550 dollárra tehető (kb. 300 ezer forint), nincs benne az operációs rendszer. Azonban a cég ajánlata szerint Windows XP Home Edition-t célszerű vásárolni hozzá. A gyári akkumulátorral 3,5 órát képes működni, ami nem valami sok, de tartalék akkumulátorral ugye ez megduplázható, ami már nem olyan rossz. Érdekes információ, hogy a készülék készenléti állapotból teljes funkciós működési állapotba mindössze 5 másodperc alatt vált át. Gyári kiegészítők között megtalálható egy bluetoothos GPS vevő is, mellyel kiváló navigációs eszköz varázsolható az UX50-ből.

Bár nem látszik, de a Sony UMPC-je teljes értékű billentyűzettel rendelkezik

BenQ Siemens A58

Érdekes megoldást választott legutóbbi telefonjai jelöléseinél a BenQ-Siemens. Megszokhattuk ugyanis, hogy pl. az A jelölésűek belépőszintű, a C-sek a közép- és felsőkategóriásak számozástól függően, míg az M betűvel jelöltek különleges kialakítású darabok. Most viszont itt az A58. Gondolhatnánk, hogy egy egyszerű darab lehet, bár az már a kinézetén látszik, hogy sokkal letisztultabb, mint a manapság megszokott alsó kategóriás telefonok. S igazunk is van, mivel a cég üzleti alaptelefonnak szánja ezen modelljét.

A telefont a beépített Bluetooth-on keresztül, kábelek vagy egyéb perifériák nélkül csatlakoztathatjuk más Bluetooth-képes eszközhöz. A letöltött adatokat a telefonon tárolhatjuk, a beállításokat pedig összehangolhatjuk személyi számítógépünkkel. Ezenkívül a készülékhez külső antenna is rögzíthető.

A telefon szervezője és 500 bejegyzés tárolására képes memóriája segítségével hangolhatjuk össze a magán- és üzleti találkozókat. A diktafonként is használható BenQ-Siemens A58-assal 60 percnyi felvétel készíthető Megbeszélések alatt a rezgő hívásjelző értesít minket a bejövő hívásokról, míg szükség esetén kihangosítva is használhatjuk a telefont.

A 102 x 46 x 18mm méretű, 85 gramm tömegű telefon 128 x 128 pixel felbontású, 65 ezer színű, passzív mátrixos (CSTN) LCD megjelenőt kapott. A mobiltelefont MP3-csengőhangokkal tehetjük egyedivé. A BenQ-Siemens A58 várhatóan októbertől lesz megvásárolható a hazai üzletekben.

Moto Q

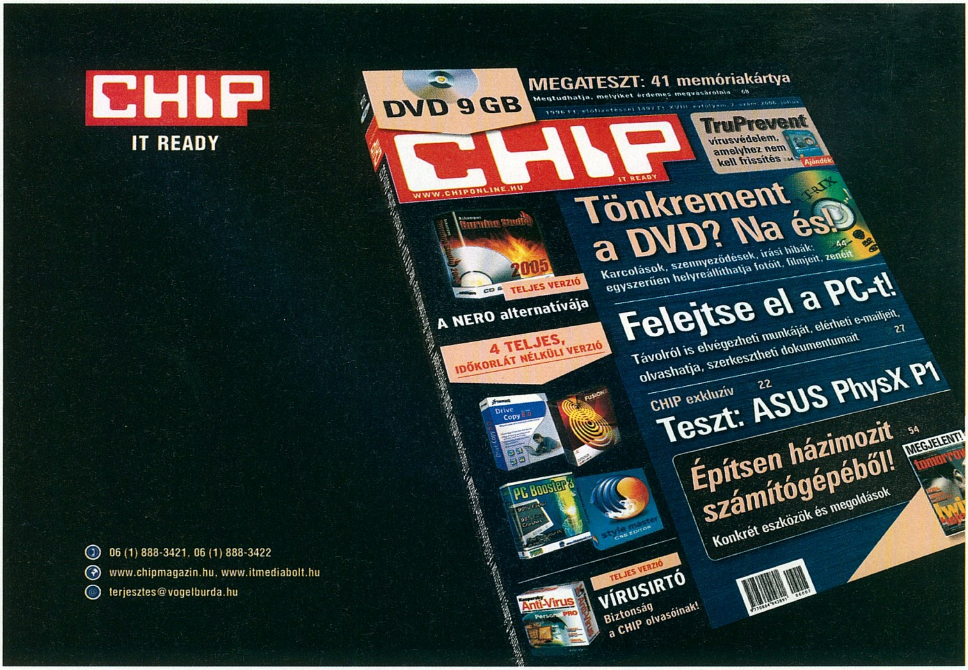
Q mint Querty

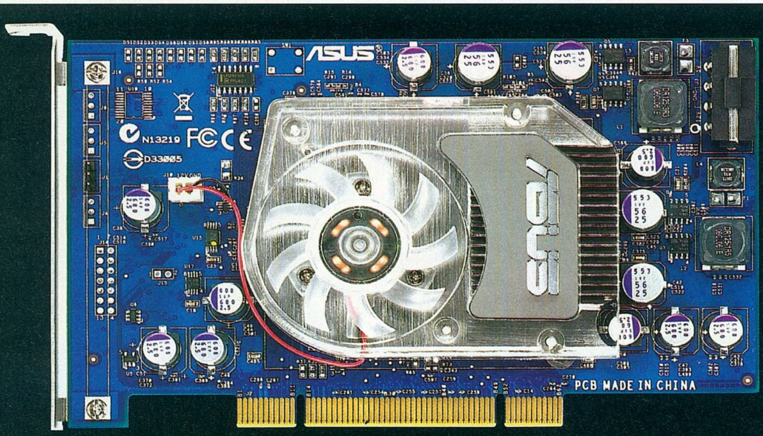
A Moto Q 3G-s verziója teljes QWERTY-billentyűzettel rendelkezik (innen ered a neve is), ami nagyban megkönnyíti a mobil kapcsolattartást, főleg annak írott formáját. Ha jobban szemügyre vesszük, megtaláljuk a RAZR nevű társaihoz fűződő erős rokoni szálakat. A készüléket az „elődök" vékony designjával alakították ki, ideértve az elektrolumineszcens billentyűzetet és a kompakt, „belső antennás" formát is. Amiben azonban nagyon eltér a többi Moto-mobiltól, az az operációs rendszere, ugyanis a Windows Mobile 5.0-n alapuló Windows Mobile for Smartphones szoftverét használja. Ezek alapján már előzetest kapunk a széles szolgáltatáskínálatra, hiszen a Windows alapú alapszoftver előrevetíti a lehető legrugalmasabb együttműködést bármely azonos alapú op-rendszerrel rendelkező személyi számítógéppel vagy PDA-val.

A csatlakoztatási módok választéka is meglehetősen széles, hiszen egyaránt megtalálható benne az infra, a Bluetooth, valamint az USB. Lementett adatainkat, telepített alkalmazásainkat a 64MB-os belső memórián kívül MiniSD memóriakártyára is menthetjük, s ide kerülhetnek a megapixeles felbontású kamerával készített képek is.

A 116*63*11,5mm méretű készülék tömege 115g, és ezen fizikai paraméterek mellé egy 320 x 240 pixel felbontású 2.4" méretű, 65 ezer színt megjeleníteni képes kijelző párosul. Áramforrásul egy 1130mAh-s Li-Ion akkumulátor szolgál, mellyel 3.5 órás beszélgetési vagy 200 órás készenléti időt érhetünk el.

MEGÚJULTUNK!
9Gb DVD
2006. július
CP
Computer PANORÁMA
EXTRA TARTALOM
EXKLUZÍV TELJES VERZIÓK
Hogyan spórolhatunk a mobillal külföldön?
PC hűtési tanácsok
CSAK 1395Ft!
Internet: nyertesek és vesztesek
Kinek aranybánya az internet?
szerencsejáték, webes csalások, online biznisz
Havi tippek
Szélessáv, de milyen áron?
Gigantikus zenegépek
1 Gbájtos MP3 lejátszók teszje
2006/07 DVD
Computer PANORÁMA
Keresd DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!


CHIP
IT READY
06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
www.chipmagazin.hu, www.itmediabolt.hu
terjesztes@vogelburda.hu
DVD 9 GB
MEGATESZT: 41 memóriakártya
CHIP
WWW.CHIPONLINE.HU
TruPrevent
vírusvédelem, amelyhez nem kell frissítés
Ajándék
Tönkrement a DVD? Na és!
Karcolások, szennyeződések, írási hibák: egyszerűen helyreállíthatja fotóit, filmjeit, zenéit
TELJES VERZIÓ
A NERO alternatívája
4 TELJES, IDŐKORLÁT NÉLKÜLI VERZIÓ
Felejtse el a PC-t!
Távolról is elvégezheti munkáját, elérheti e-mailjeit, olvashatja, szerkesztheti dokumentumait
CHIP exkluzív
Teszt: ASUS PhysX P1
Építsen házimozit számítógépéből!
Konkrét eszközök és megoldások
MEGJELENT!
TELJES VERZIÓ
VÍRUSIRTÓ
Biztonság a CHIP olvasóinak!



ASUS PhysX P1 teszt

írta · Martinm

Fizika mesterfokon

A Voodoo 1 megjelenése óta hosszú idő telt el, és ma már nehéz lenne elképzelni, milyenek lennének a játékok 3D gyorsító nélkül. Az Ageia most ugyanezt a forradalmat szeretné megismételni, ám ezúttal a fizika frontján.

A 3D-s grafika jött, látták és győzött. A tavaly bejelentett fizikai gyorsító chip, melyet egy addig ismeretlen, kis cég fejlesztett ki, már nem volt ilyen szerencsés és hiába kürtölte szét a világba, hogy mindenki kapaszkodjon és várja a megváltást, a megjelenés pillanatára mégsem sikerült hisztérikusra fűteni a közhangulatot. A szigorú játékosok támasztotta elvárások hatalmasak, már a kezdetektől széleskörű támogatást és eleddig soha nem látott látványt várnak el egy új perifériától, és ami erre nem képes, halálnak halálával pusztul. Az Ageia mégis úgy gondolta, képes valami egészen újat készíteni, ráadásul már első nekifutásra úgy, hogy az anyagilag is sikeres legyen, és utat nyisson egy olyan jövő felé, ahol már ő maga is egy újabb nVidia vagy ATI kaliberű céggé növi ki magát.

ELVBEN EGYSZERŰ

A ma általános CPU-k még nem alkalmasak arra, hogy komplexebb fizikai modellezést végezzenek a rengeteg egyéb teendőjük mellett. Egy sikeres szoftveres megoldást láthattunk már a Half-Life 2 esetében, ahol szinte minden tereptárgyat felemelhettünk, eldobhattunk, és ezek azonnal, a valóságnak megfelelően viselkedtek a játéktéren belül. Sőt, a fizika helyenként a játékmenet szerves részét képezte, mivel volt ahol csak annak aktív használatával lehetett a pályán továbbjutni (pl. amikor üres hordókkal kellett átbillenteni egy rámpát). A hatás elsöprő volt, az addigi „beton berendezésű" szobákkal és pályákkal operáló játékok után a HL2-ben akár át is rendezhettük a tájképet – ráadásul mindezt szoftveres algoritmusokkal megvalósítva. Ma már több hasonló játékot is találunk, ám az igazi „életszagú" fizikai modellezés még fényévekre van a számítógépes játékoktól.

A probléma tehát adott, a megoldás pedig egyszerű – papíron. Ezek szerint a CPU válláról levéve a terhet, egy dedikált fizikai gyorsító foglalkozhatna a játékok ezen részével. A PPU (PhysX Processing Unit) kártya PCI, avagy PCIe csatolással kapcsolódik a rendszerbe. A játék – melynek támogatnia kell ezt a részegységet – a fizikai hatásokat a PhysX kártyával számoltatja, ezzel tehermentesítve a CPU-t.

A gyakorlatban a PhysX kártya kísértetiesen hasonlít egy VGA vezérlőre, ám kivezetéseket nem találunk rajta. Az Asus P1-es jelölésű modelljén 128MB, 128 biten kapcsolódó GDDR3-as memóriachip helyezkedik el a PPU chip körül.

FIZIKÁT A NÉPNEK

Fő tesztprogramunk a Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter (GRAW) volt, mely képes kihasználni a PhysX kártya tulajdonságait. PhysX használatakor a sebesség minimális csökkenése mellett a robbanások nagyobbak voltak, mindenfelé apró kövek, roncsdarabok repkedtek, ami közelebb hozta a valósághoz a játék képi világát. Ugyanakkor ez semmivel sem növelte a játékélményt, a játékmeneten pedig egyáltalán nem változtatott. Továbbá ezek az

Tesztrendszer

- Sapphire Pure CrossFire Advantage alaplap
- AMD Athlon 64 X2 4400+ Socket 939 CPU
- 2x512 MB OCZ DDR-400 (2-2-2-5, 1T) memóriamodulok
- ATI Radeon X1900XTX 512MB videokártya
- Samsung SP2504C 250 GB-os, SATA merevlemez
- EnerMax EG495AX-VE tápegység
- Gigabyte PCU22VG CPU huto
- Microsoft Windows XP SP2, ATI Catalyst 6.4, PhysX 2.4.3b, DirectX 9.0c.

Ugyanaz a robbanás Ageia chippel (fent) és nélküle!

Phantom

Az Ageia és a játékfejlesztők közti kapcsolat marketingese már jártas a szakmában. Kathy Schoback hasonló pozíciót töltött be az Infinium Labs-nál is, mely a csúnyán megbukott (egyesek szerint csak határozatlan ideig parkoló pályára állított) Phantom játékkonzolért felelős. Kezdetben az Ageia-t sokan – a 3dfx-hez hasonlítva – forradalmi változásokat hozó cégnek tartották (lévén a cég is ezt a képet igyekszik felépíteni magáról), reméljük, nem jut hamarosan oda, ahova elődei – azaz „valódi" füstbe.

itra látványelemek a megjelenés után néhány ásodperccel egyszerűen el is tűntek a éprôl, ami egyenesen kiábrán- itó volt. gy másik, zárólag a hysX-szel játsz- ató „játék" a Cell Factor. demó állapotú program alódi játék helyett inkább te- nthető egy technológiai de- onstrációnak, ahol a szép grafika ellett igazán domboríthat a PPU. Itt nyleg realisztikusan viselkednek a tárgyak, fizika törvényeinek megfelelően hat rájuk a gra- táció, az ütközések is hihetőek, ám szinte ehhez hasonló fizikai modellezésre már a Half-Life 2-ben alkalmazott Havok motor is képes volt – szoftveresen.

Így az Ageia-nak most leginkább egy ütős játékra van szüksége, ami meggyőzi a keményvonalas játékosokat a PhysX kártya létjogosultságáról. Sokan az Unreal Tournament 2007-et tartják ennek, ám a jövő év elején megjelenő játék futni fog PPU nélkül is, így kérdés, milyen plusz extrákat nyújt majd, ami igazán megdobja a játékélményt. Amíg pedig nincsen olyan PhysX-es játék, amelyik valóban újat és egyedit képes felmutatni, okosabb döntés a PPU-ra szánt összeget gépünk egyéb alkatrészeinek fejlesztésére (vagy valami egészen másra) költeni.

EJ, RÁÉRÜNK ARRA MÉG!

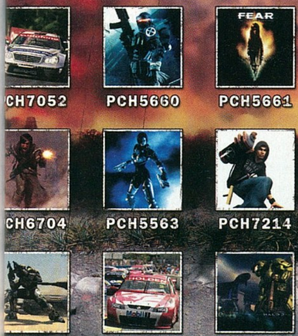
Ha az ideális esetet feltételezzük, és a hardveres fizikai gyorsítás elterjedésével számolunk, akkor is nagyon nehéz helyzetben van a PhysX, hiszen számos, igencsak nehézsúlyú ellenféllel kell megküzdenie. Elsőként említhetnénk az AMD-t és az Intelt, hiszen a 2 (és jövőre 4) magos CPU-k már rendelkeznek annyi teljesítménytöbblettel, hogy látványosan jobb fizikai szimulációt is képesek végezni. Nagyobb ellenfél az ATI és az nVidia, akik már bejelentették, új generációs GPU-ik alkalmasak lesznek a PhysX-hez hasonlóan hardveresen számolni a fizikai hatásokat. Ez pedig komoly érvágás az Ageia-nak, mivel a VGA kártyákkal nem vehetik fel a versenyt (hiszen azokra mindenképp szükség van), a felhasználók pedig miért vennének külön PPU kártyát, ha egyszer a soron következő videokártya cseréjével majd 2 legyet ütnek egy csapásra. S hogy teljes legyen a kép, ismét meg kell még említenünk a Havokot is, ami már régen a piacon lévő szoftveres megoldás és szinte biztos, hogy nem fogja hagyni, hogy az Ageia egyszerűen kiszorítsa erről az ígéretes piacról.

AGEIA PhysX
Egy másik, kizárólag a PhysX-szel játszható "játék" a Cell Factor

PC GURU

LTSD LE TELEFONODRA A
GJOBB PC GURU HÁTTÉRKÉPEKET!

Háttérképek:
ldd el a megfelelő kódot SMS*-ben a
-90-624-426-os számra. Pl.: PCH5563
 felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e
WAP szolgáltatásod!



CH7052 PCH5660 PCH5661
CH6704 PCH5563 PCH7214
CH7211 PCH7055 PCH7212

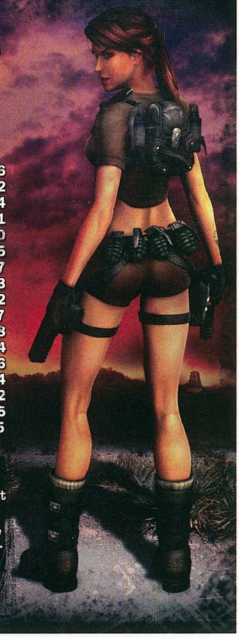
ÜTŐS CSENGŐHANGOK, AMIKRE MINDEN JÁTÉKOS FELFIGYEL!

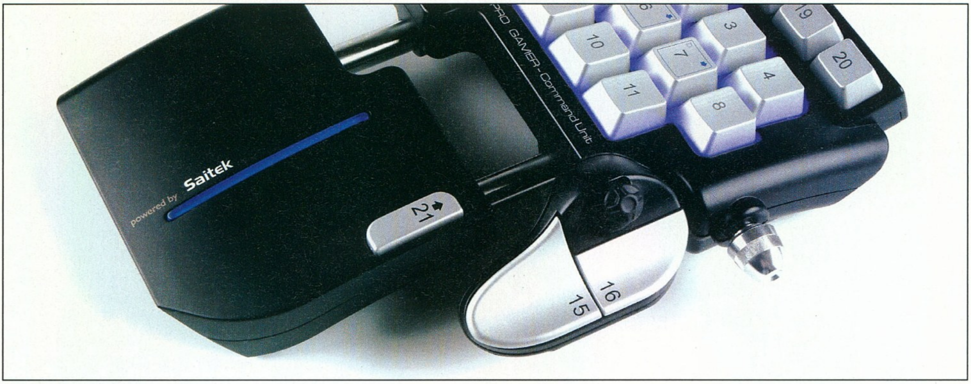
Polifonikus csengőhang
Küldd el a megfelelő kódot SMS*-ben a
06-90-624-426-os számra. Pl.: PCP2602
Ne felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatásod!

A KARIB-TENGER KALÓZAI PCP3156
KISTEHÉN-SZAJBER GYEREK PCP2952
APOLLÓ 13 .... PCP2514
DEPECHE MODE PRECIOUS PCP2681
2001 ŰRODÜSSZEA PCP2510
PONYVAREGÉNY PCP3155
VOLT EGYSZER EGY VADNYUGAT PCP3157
FATBOY SLIM-THE JOKER PCP2303
BATMAN BEGINS PCP2602
STAR WARS EP.III-BATTLE OF HEROES PCP2477
VISSZA A JÖVŐBE PCP3158
TWIN PEAKS PCP1364
GORILLAZ-FEEL GOOD PCP2486
A GYŰRŰK URA PCP3154
KILL BILL PCP2522
X AKTÁK PCP2535
SZEX ÉS NEW YORK PCP1765

* A háttérkép és a csengőhang rendelés SMS díja 240 Ft+ ÁFA (48 Ft). A regisztráló hozzájárul ahhoz, hogy a későbbiekben SMS, MMS értesítéseket kapjon az adott témához fűződő szolgáltatások kapcsán. Ha nem kívánsz ilyen értesítéseket kapni, kérjük jelezd ezen igényed az ügyfélszolgálatunkon.

Ügyfélszolgálat: (06 1) 413-3725;
ugyfelszolgalat@mfactory.hu





Saitek Pro Gaming Command Unit

FPS/RTS és MMORPG játékosoknak

írta · Cray

A Saitek régi motoros a beviteli eszközök piacán. Hírnevét a Cyborg joystick alapozta meg, amely ugyan nagyon csúnya volt, mégis rettentő kényelmesre sikeredett. Ráadásul a világon elsőként a Cyborgot lehetett átalakítani balkezes használatra, és mindehhez gyárilag mellékelt a Saitek minden szükséges eszközt, ami akkoriban példátlan népszerűséget hozott a cégnek.

hazánkban az utóbbi időben kissé feledésbe merült a cég, mert az FPS-őrület miatt a profi egerek váltak az elit játékvezérlők szinonimájává. Márpedig a Saitek sosem az egereiről volt híres – bár létezik gaming egerük, ami ráadásul nem is rossz darab – de a fő irányvonalat a vállalaton belül még mindig inkább a jófajta joystickok jelentik. A trendet felismerve azonban a cég nemrég kirukkolt egy igazi univerzális irányítópulttal, amit kimondottan az FPS és RTS megszállottaknak terveztek. A csodafegyver neve Pro Gaming Command Unit, és a hazai piacon egyedülállóként képviseli a nem teljes értékű billentyűzeteket.

KÜLCSÍN

Maga a cucc nagyon vad külsőt kapott, a doboz kibontása után félelmetes high-tech eszközt tarthatunk a kezünkben.

A Command Unit tulajdonképpen a billentyűzet baloldali felét mintázza a szokásos WASD gombokkal, és a körülöttük elhelyezkedő többi billentyűvel, kissé optimalizált elrendezésben. Ezen kívül jobboldalt a hüvelykujjunk alatt helyet kapott egy mini joystick, két további gomb társaságában, amelyek közül az egyik alapértelmezésben a Space gomb funkcióit látja el. A joystickkal együtt ez a szekció külön a hüvelykujjunk helyzetéhez állítható egy kis fémbigyó segítségével, amit szintén jobboldalt találunk. A minijoyt alapértelmezésben egérként érzékeli a rendszer, de ez bármikor átprogramozható.

A stabil fogást megkönnyíti a nagyméretű csuklótámasz, amely sajnos nem állítható, ellenben nagyon kényelmessé teszi a cucc használatát. Jópofa dolog, hogy a csuklótámasz aljában egy piros Saitek felirat világít, ami az asztalra vetíti a cég logóját bekapcsolt állapotban.

Ezenfelül találunk a bal felső sarokban egy funkcióváltó gombot, amelynek segítségével három totálisan eltérő konfigurációs beállítás között válogathatunk villámgyorsan. A váltásokat a vezérlő eltérő színű háttérvilágítással nyugtázza, ami szintén nagyon tetszetős megoldás.

BELBECS

Az installálás zökkenőmentes, a Command Unit USB-n keresztül konnektál a PC-hez, majd a meghajtóprogram települ a driver CD-ről. Ezután az XP érzékeli az új eszközöket, és feltelepít külön egy egeret (ez a mini-joy) és egy billentyűzetet (ez pedig a maradék). Az újraindítást követően érdemes a Saitek weboldaláról letölteni a legfrissebb konfiguráló programot, valamint itt találunk a Command Unithoz néhány előre definiált konfigurációs fájlt is a népszerűbb játékokhoz (World of Warcraft, Half Life2, UT2004, stb.).

A program nagyon egyszerűen használható, kezelése kezdők számára sem okozhat gondot, és gyakorlatilag a vezérlő minden egyes porcikáját be tudjuk vele állítani korrekt módon. Természetesen a szoftver képes a profilok mentésére, így gyakorlatilag minden játékhoz lehetséges külön legyártani a megfelelő beállításokat. Extraként egy darab billentyűre megadhatunk több gombnyomásból álló úgynevezett makrókat is, ami határtalan lehetőségeket biztosít a komplexebb játékok kedvelőinek (pl. WoW makrók).

IN-GAME

A billentyűk nagyon finoman járnak, a forma is eltalált, talán az oldalsó hüvelykujj-részleg lehetne egy kicsit feljebb, de ez csak az olyan apró kezű felhasználóknak fog feltűnni, mint amilyen én is vagyok. Mindettől eltekintve az egész rendszer használata megszokást igényel, de a jót könnyű megszokni, és utána már nagyon nehézkes visszaállni a rendes billentyűzet WASD gombjaira. Kipróbáltuk FPS, RTS és MMORPG környezetben is, bár a stratégiai játékoknál kezdetben nem nagyon étettük, mire is lesz majd jó, lévén ott általában csak egerezik az ember. Ennek ellenére ilyenkor is hasznosnak bizonyult, bár itt kicsit tovább tartott megszokni, hogy egygyel több kézzel irányíthatja az ember a játékot. Összességében azonban a legnagyobb könnyebbséget az jelentette, hogy a játék idejére félre lehetett hajítani a hagyományos klaviatúrát, amely általában csak akadályozza az embert, és nem kell attól félni, hogy véletlenül rossz gombra tenyerelünk rá a legvadabb akciózás közepette.

A Pro Gamer Command Unit hazai kiskereskedelmi ára bruttó 10 300 forint.

Info

A tesztpéldányt a C.Enter Kft. bocsátotta rendelkezésünkre, ezúton is köszönjük.

Mit szólnál, ha közel féláron kapnád a kedvenc lapod?

Tetszene az ötlet?
Spórolj meg 5 100 Ft-ot!
Csak 996 Ft/lapszám!

ÚJ JÁTÉKOK!

6 db PC GURU + egy 3 990 Ft értékű eredeti EA játék

most csak 9 966 Ft

BATTLEFIELD 1942 THE WWII ANTHOLOGY Classic

FREEDOM FIGHTERS Classic

SIM CITY 4 DELUXE Classic

THE SIMS DELUXE Classic

TIGER WOODS PGA TOUR 2005 Classic

NHL 2005 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic

ARMIES OF EXIGO Classic

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic

COMMAND CONQUER GENERALS Classic

BLACK & WHITE Classic

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 Classic

NBA LIVE 2005 Classic

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT WAR CHEST Classic

HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN Classic

FIFA 2005 Classic

TOTAL CLUB MANAGER 2005 Classic

BATTLEFIELD: VIETNAM Classic

Mit kell tenned:

1) Töltsd ki az újságban található csekket nyomtatott nagybetűkkel!
2) A csekk "közlemény" mezőjébe írd be a fentiek közül választott játék nevét! Amennyiben nem jelölsz meg kiválasztott játékot, akkor a Lord Of The Rings: Return Of The King játékot postázzuk.
3) Fizesd be a csekket!
4) Várd a postást!

Információ: telefonon a (06-1) 888-3421,22-es számokon, vagy e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen.

A július 25-ig beérkezett befizetések esetében a 6 lapszámra szóló előfizetés a 2006/9-es lapszámmal indul.
A játékot egy hónapos átfutási idővel külön postázzuk! A kiválasztott játék utólagos cseréjére nincs lehetőség!

www.pcguru.hu

PCG0608EA

MP3 lejátszó körkép

írta · Wombath

Nyári zene

Buszon, autóban (repülőben, vonaton, kinek mi tetszik) az unalom elűzésére remekül használhatók az mp3-lejátszók. A mobiltelefonok után az egyik legnépszerűbb kütyü-kategóriában tapasztalható fejlődés áldásos hatásaként a választék sebesen nő, miközben az árak hasonló sebességgel csökkenek.

140 000 000 2005-ben

A walkman modern utódaként meghatározható mp3-lejátszók népszerűsége hatalmas – a tavalyi évben világszerte több mint 140 millió ilyen eszközt adtak el. A gyilkos piaci versenynek köszönhetően ma a tavalyi modellekhez képest ugyanazért az árért jelentősen nagyobb kapacitású, igényesebb kivitelű és többet tudó készülékeket vásárolhatunk – a választáskor a gondot pedig nem is annyira az ár, mint inkább a hatalmas választék jelenti.

A legnagyobb változást a CD-s készülékek szinte teljes kihalása, és a flash-memóriás változatok rohamos terjedése jelenti. A merevlemez az abszolút csúcskategóriába és a nem-csak zenehallgatásra szolgáló médialejátszók világába szorult vissza. A128-256 MB kapacitású változatokkal csak az alsó kategóriában lehet labdába rúgni, a legnépszerűbb változatokat az 512-1024 megás mezőnyben találjuk.

A fejlődés további irányát nehéz megjósolni – a különálló lejátszók számára a legnagyobb veszélyt az mp3-as funkciókkal felruházott mobiltelefonok jelentik. Tekintetbe véve, hogy 2005-ben 812 millió mobil talált gazdára, és egy, a közelmúltban végzett felmérés szerint a megkérdezettek kétharmada mp3-lejátszóját megfelelő szolgáltatással felruházott mobiltelefonra cserélné le, nem tűnik valószínűtlennek az a feltételezés, hogy pár éven belül ezek az eszközök lesznek a legnépszerűbbek.

KAPACITÁS, MEMÓRIA

A ma népszerű flash-memóriás és merevlemezes lejátszók a kapacitás szempontjából kisebb átfedéssel ugyan, de jól elkülöníthetőek. A szilárdtest-tárolós eszközöket általában 512-2048 MB méretben találhatjuk meg, de egyes drágább modellekből találhatunk akár 4 gigás változatokat is (ilyen például az Apple iPod nano és a Samsung YP-Z5).

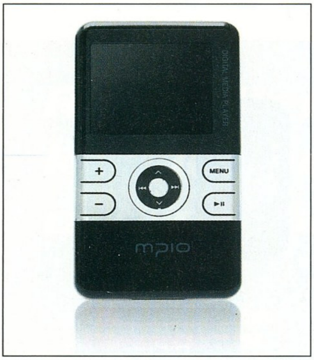
A merevlemezes lejátszókat alapvetően két kategóriába sorolhatjuk: a kisebb változatok 0,85-1"-os merevlemezt használnak, ennek megfelelően kapacitásuk 4-8 GB, méretük pedig alig valamivel nagyobb, mint az átlagos flash-memóriásoké. Ilyen lejátszó például az MPIO HD400 és az iAudio 6. Ez a memóriaméret már lehetővé teszi, hogy ne csak zenék, de jelentősebb mennyiségű fotó és rövidebb filmek tárolására is használhassuk őket. Azok számára, akiknek ezek a szolgáltatások különösen fontosak, vagy szeretik teljes zenegyűjteményüket magukkal vinni, az 1,8"-os merevlemezt használó, 10-40 GB-os készülékek – például iPod, Creative Zen Vision:M, Samsung YH-J70, iAudio X5, Sony NW-A3000 – tehetnek jó szolgálatot. Érdekes megoldást választott a Panasonic az SV-SD300-as lejátszójával, ez ugyanis egyáltalán nem tartalmaz saját memóriát (cserébe olcsó), hanem SD-kártyával bővíthetjük.

FUNKCIÓK

Bár az mp3-lejátszók legfőbb feladata a zenelejátszás (micsoda meglepetés!), kevés kivételtől eltekintve a gyártók számtalan plusz funkcióval is felruházzák őket. Ezek közül a legtöbb természetesen magához a lejátszáshoz kapcsolódik: a különféle EQ-beállításokat, ismétlési lehetőségeket és ID3 mezők vagy más metaadatok kijelzését ma már szinte minden eszközön megtaláljuk. A nagy memóriából következően alapvető, hogy valamennyi készülék képes legyen akár könyvtárak, akár valamilyen saját adatbázis formájában az albumok külön kezelésére, esetleg a számok közötti keresésre. Ezen a téren egyébként a legjobban a számok feltöltésére külön programot használó készülékek (mint az iPod az iTunesszal, az MTP-kompatibilis Samsung, LG és iRiver készülékek, valamint a Sony a SonicStage és a Panasonic az SD-Jukebox programmal) teljesítenek,

hiszen ők ezt az adatbázist a számok átmásolásakor hozzák létre, ráadásul az adatbázisokban nemcsak albumok, de általában zeneszámok és előadók szerint is kereshetünk. A sima drag&drop módszerrel használható eszközök esetében a rendről nekünk kell gondoskodunk (ideálisan könyvtárak segítségével), keresgélésre pedig általában nincs lehetőségünk.

A rengeteg zeneszámból saját kedvenceinket külön lejátszási listákba is rendezhetjük – ezt ter-



Az MPIO HD400 egy tipikus mai médialejátszó: zenékkel, képekkel és filmekkel is megbirkózik

mészetesen a számítógépen is megtehetjük (a készülékek nagy része támogatja a legismertebb lista-formátumokat), de egyes modellek (az iPodok, az iAudio U3, G3 és az MPIO One és HDD400) esetében erre magán a készüléken is lehetőségünk van.

A nem kifejezetten a zenéhez kapcsolódó lehetőségek közül az FM rádió és a diktafon a legnépszerűbbek. Érdekes módon éppen a legpopulárisabb darabok – azaz az iPod és iPod nano – rendelkeznek a legkevesebb tudással, ezek ugyanis sem rádiót, sem felvételi szolgáltatással nem rendelkeznek (csak kiegészítőkkel).

Szolgáltatás-téren kifejezetten jónak mondható például a Creative Zen Vision:M, amely hangok mellett képek és filmek lejátszására is használható, tv-kimenete segítségével rádásul nemcsak egy-két személy számára élvezhető módon, ezen felül FM rádióval és saját mikrofonnal is rendelkezik.

A kisebb készülékek közül az iAudio U3 és az MPIO One jelenti a csúcsot, ezek diktafon mellett vonalbemenetük segítségével digitális hangrögzítőként is működnek, ráadásul színes kijelzőjük segítségével fotók és videoklipek megtekintésére is alkalmasak (igaz, a korlátozott felbontás miatt ez csak érdekességnek jó).

A hasznosabb extrák közé tartozik a Samsung J70 és a Sony merevlemezes lejátszóinál használt gyorsulásérzékelő, amely leejtés esetén igyekszik menteni a menthetőt.

KEZELŐFELÜLET

A kezelhetőség szempontjából az elsőség egyértelműen az Apple termékeit illeti meg – a tapipad és a rendkívül logikus menürendszer segítségével gyakorlatilag odafigyelés nélkül használhatjuk. A többiek alapvetően két csoportra oszthatóak: azok, akik igyekeznek az Apple nyomdokain haladva hasonló, de perre lehetőséget még nem adó kezelőfelületet készíteni, és azokra, akik egyáltalán nem törődnek ezzel, inkább a saját fejük után mennek. A végeredmény tekintetében általában a második csoport szokott jobban sikerülni – az Apple-t másolók ugyanis legtöbbször elrontják a tapipadot. Így járt többek között a Samsung Z5 és a Creative is – mindketten csak némi tanulási periódus után válnak valóban kézreállóvá. A legjobban talán az iAudio 6 sikerült.

A másik csoportból a legtöbb készülék egy 5-irányú joysticket vagy padot, illetve gombokat használ, de találkozhatunk jogdiales megoldásokkal is (utóbbira példa a Creative MuVo sorozata és a Zen nano).

HANGMINŐSÉG

Ami a készülékek hangminőségét illeti, ezek között a gyakorlatban nem sok különbséget találunk – a szűk keresztmetszetet ugyanis nem maguk a lejátszók, hanem a tömörítés és fülhallgató jelenti. Mivel a nagyobb memóriának köszönhetően nem szükséges 128 kbps sávszélességgel dolgoznunk, érdemes legalább 192-256 kbps-et használni, de nagyon jó minőséget nyújt a változó bitrátájú (VBR) tömörítés is. Az igazán vájfülűek számára a tömörítetlen WAV, illetve a veszteségmentesen dolgozó FLAC jöhet szóba. Ezeket többek között az iAudio U3, 6, Samsung Z5 és J70 lejátszókon használhatjuk – a Creative Zen Vision:M a WAV fájlokkal, az Apple termékei pedig a WAV mellett az Apple Lossless tömörítéssel boldogulnak. Természetesen a maximális hanghűségnek ára is van – a hatalmas helyigény miatt valójában csak a nagyobb merevlemezes lejátszókon használhatjuk ki a veszteségmentes tömörítési eljárásokat (egy album mérete könnyen elérheti a 300-700 MB-ot). A „gyári" hangzáson a legtöbbet a fülhallgató lecserélésével javíthatjuk – kifejezetten ajánlott a fülbedugós, szilikongumi fülesek kipróbálása, amelyek drasztikusan növelhetik a mélyhangok visszaadását. Az egész fülünket körbeölelő, hifi fejhallgatókat már kevésbé tudjuk javasolni, mivel a lejátszókba épített erősítők ilyen terheléssel nem mindig birkóznak meg, és vagy nem képesek nagyobb hangerőre, vagy már korán torzítani kezdenek (hogy az elemélettartamot ne is említsük).

MÉRETEK, SÚLY ÉS ELEMÉLETTARTAM

Az mp3 lejátszók nem csak használati eszközök, de divatcikkek is. Ezen a téren a legnagyobb előnyben egyértelműen az Apple van, hiszen az iPod önmagában is divatot teremtett (lásd az iPod fülesének „árnyékát" mintázó pólókat, illetve az „iPod-fehér" szín terjedését). A zsebben hordható, laposabb formatervű készülékek közül a legjobbnak az iPod nano nevezhető, amelynek vastagsága mindössze 7 mm, de nem igazán maradt le a Panasonic (10 mm) és a Samsung Z5 (11 mm) sem. Természetesen a legkisebb méretű készülékek valamennyien beépített Li-Ion akkumulátorral működnek (a Panasonic esetében ez ugyan kivehető, de nem szabványos, tehát nem vehetünk pótaksit a sarki fűszeresnél). Az AAA és AA elemeket használó lejátszók méretét és legtöbbször alakját persze az akkuk mérete már eleve meghatározza, így ezek között a leginkább a rúd-forma terjedt el.

A legkisebb lejátszókra vágyók az EZAV Pebble, MPIO FL400 és Mobiblu DAH-1500i (ez utóbbi 24x24x24 mm-es kockaként jelentkezik) közül választhatnak. Az első lapos, valóban kavics formájú, akár zsebben, akár csiptetőjével zsebünk/nadrágunk oldalára akasztva hordható, míg a másik kettő nyakba akasztós kivitelű.

Ami a lejátszási időt illeti, a legjobban a sima ceruza-akkus készülékek teljesítenek, de meglehetősen impozáns például a Sony NW-E002 és különösen a Mobiblu DAH-1900 is. A beépített akkuval rendelkező készülékekkel a legnagyobb gondot a feltöltési lehetőségek hiánya jelenti – a legtöbb gyártó ugyanis nem mellékel hálózati töltőt a lejátszóhoz, hanem a számítógép USB-portjára bízza ezt a feladatot. Ez pedig, ha éppen nem számítógéppel ellátott helyen vagyunk, bizony könnyen gondot okozhat.

SPV M600 alias HTC Prophet

Tartós teszt

írta · Kremo

Megrögzött windowsos okostelefon-használóként félve váltottam Windows Pocket PC Phone Editionre. De „aki mer, az nyer" elven belevágtam, és nem bántam meg. A tartós tesztnek alávetett készülék egy Orange SPV M600-as volt, ami HTC Prophet, I-mate JAMin, QTEK S200 vagy O2 XDA Neo néven is ismert.

Aggodalmam a Pocket PC-k iránt két dologban merült ki. Nagy méretük zavaró számomra, mert nem szeretek tepsivel a fülemen telefonálni, másrészt a telefon legyen könnyen kezelhető, ami egy Pocket PC-ről nem mondható el – hisz eleve két kéz kell a kezeléséhez. Nos, be kell látnom, tévedtem. Az M600 se nem nagy, se nem nehezen kezelhető. Mérete 102x58x18 mm, ami alig 1 centivel szélesebb egy átlagos telefonnál, a súlya pedig 148 g, ami szintén nem sokkal több az átlagkészülékeknél megszokottnál. Ráadásként hamar beláttam, hogy sok esetben könnyen kezelhető egy kézzel is, a ceruza nélkül.

A készüléken a Microsoft Windows Mobile Phone Edition változata fut, abból is az 5.0-s verzió. Erről az új verzióról röviden annyit, hogy sokat fejlődött tudásában az elődhöz képest. A processzora egy TI OMAP 850-es, ami duplamagos és gyárilag 200 MHz-re van beállítva, de egy egyszerű programmal könnyedén tuningolható 260 MHz-re is. Elsőre ez elég kevésnek tűnik, hisz az XSCALE processzorok általában 400 MHz vagy a fölötti frekvencián működnek, ám ez a processzor is kiválóan ellátja a szükséges dolgokat. Persze akad ahol érezhető a különbség, például egy Skype hívásnál. A memóriával is spóroltak, hisz csak 64 MB RAM került bele és 128 MB ROM. Pedig van korábbi kiadású Pocket PC-je a gyártónak, amiben már 128 MB RAM volt. Az indok egyszerű. Az új oprendszerben megszűnt a programok RAM-ba telepítésének lehetősége. Elvileg ez is lassítja a rendszert, de nem igazán érezhető.

Ebbe a készülékbe már 2 megapixeles kamera került. A HTC eddig nem jeleskedett a kamerák terén, de úgy látszik itt már kitett magáért. Nem csak a felbontás, de a kép minősége is kielégítő tekintve, hogy ez nem egy digitális fényképezőgép. A készülék továbbá tartalmaz infraportot és bluetooth-t is, ami dicséretre méltó, hisz több gyártó is újabban csak egyiket teszi bele készülékeibe. Plusz Wifi modult is tartalmaz, ami a 802.11b és g szabványokat is ismeri, így 54 Mbps sebességgel is tölthetünk le az internetről. A kártyafoglalata MMC, SD és SDIO kompatibilis típusokkal képes együttműködni. A kijelzője QVGA felbontású 16 bit-es színmélységgel. Az akkumulátora 1200 mAh-s lithium-ionos, amivel átlagos használat mellett 2-3 napot képes működni. Sokat telefonálók vagy zenehallgatók esetében előfordulhat hogy jobb választás a naponta töltés mintsem a napközbeni lemerülés.

> **High Tech Computer Corp.**
>
> A High Tech Computer Corp. a legnagyobb windowsos Smartphone-okat és Pocket PC-ket gyártó cég a világon. Mégis kevesen ismerik hazánkban. Taiwani székhelyű. Többségi tulajdonában vannak a QTEK és DOPOD nevű cégek is. Csak az idei év májusi bevétele 8336 millió NT$ volt, ami amerikai dollárban számítva meghaladja a 250 milliót.

A hálózatok terén jól teljesít az M600, mivel négysávos GSM telefon, GPRS és EDGE támogatással. A harmadik generációs hálózatot sajna nem ismeri, de számomra az EDGE sebessége is kielégítő, ráadásul gyakran vagyok Wifi hálózat közelében, így inkább azt használom. A videótelefonálás meg számomra nem fontos. Akinek igen annak nem javaslom az M600-at.

A Pocket PC-ktől megszokottan a rendszer cserélhető, mint egy asztali PC-n, persze nem olyan széles spektrumban, de a különböző kiadású oprendszerek úgy, mint az Orange vagy az I-mate kiadása könnyedén átjárhatóak. Saját tapasztalat alapján a Smartphoneok terén én a Qtek vagy Dopod rendszereket támogatom, így az M600-ra is egy Dopod 818pro oprendszert tettem fel, mely AKU 2.0-s változat. A telefon így 60-70 másodperc alatt bootol be, ami soknak mondható. A boot után a megszokott alap homescreen és Start menü fogad minket. A rendszerben alapban megtalálható a Pocket Internet Explorer, Excel Mobile, File Explorer, Midlet Manager, Pocket MSN, Power Point Mobile, Word Mobile, Media Player és Zip csomagoló is, hogy csak a főbb dolgokat említsem.

Így látható, hogy a készülék az alap rendszerével is szinte bármilyen feladattal vagy fájllal megküzd. A legtöbb program sok javításon és újításon esett át a 2003 SE rendszerhez képest, de például az Internet Explorer továbbra sem tud alapból többfüles böngészést, ahogy az az Opera Pocket PC-s változatban már megtalálható, viszont a teljes képernyős módot már ismeri, és jól használja. A szövegbevitel kizárólag a telefon kijelzőjén lehetséges, mivel a HTC Prophetnak nincs sem 9 gombos, sem teljes értékű billentyűzete, mint például testvérének a HTC Wizzardnak.

Összességében, mint volt Smartphone-tulaj elégedett vagyok az M600-al, összevetve régebbi Pocket PC-kel, bizton állíthatom hogy méltó utód mind hardveresen, mint szoftveresen. Sajnálatos hogy hazai mobilszolgáltatók nem forgalmazzák. Így itthon csak drágán szerezhető be, mivel hazai ára úgy 135 ezer forint körüli. ■

Rendeljen
kényelmesen
otthonról!
Vásároljon
online áruházunkban
0 Ft postaköltséggel!
www.itmediabolt.hu
ITmédiaBOLT
CHIP
PC hálózatban
www.itmediabolt.hu

BONYOLULT KÉRDÉSEK – ÉRTHETŐ VÁLASZOK
PDA-k
Navigációk
Notebookok
Mobiltelefonok
www.connectmagazin.hu
TELEKOMMUNIKÁCIÓ
FELSŐFOKON
connect
EURÓPA LEGNAGYOBB TELEKOMMUNIKÁCIÓS MAGAZINJA
MODERN KÓDTÖRŐK
BEFUTÓK A KIFUTÓN
GIGATESZT
TESZT
MACBOOK PRO

Sony psp

A múlt hónapban a grandiózus E3-mas beszámolónk miatt sajnos ki kellett hagynunk a PSP rovatot. Ígérjük ez többé nem fordul elő pláne akkor, ha ilyen nagyszerű játékok jelennek meg kedvenc kézikonzolunkra mint a most tesztelt Field Commander vagy az Outrun 2006, ami a Burnout és a Ridge Racer mellett az egyik legjobb versenyjáték.

írta · Sasa

FIELD Commander

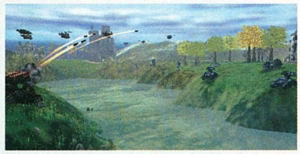
Fejlesztő: *Sony Online Ent.*
Kiadó: *Sony*
Hálózati játéklehetőség:
2 játékos
Értékelés:

Stratégiai játékokból nincs tumultus az asztali Playstationön: egy kezünkön meg tudnánk számolni, hány valamire való körökre osztott, erős taktikázást igénylő játék volt a konzol sok száz darabos felhozatalában. Ehhez „híven" a PSP-n is eleddig szinte teljes mértékben nélkülöznünk kellett az ilyen jellegű programokat, de a Sony most látványos választ adott a gondolkodást igénylő körökre osztott stratégiai játékok híveinek: már az első ilyen próbálkozás szinte minden igényt kielégítőre sikeredett.

A Field Commander a nem is olyan távoli jövőben játszódik, ahol – hasonlóan az eljövendő Metal Gear világához – a nemzeti hadseregek helyett különböző hadiiparra specializált „vállalkozások" vívják egymás ellen küzdelmeiket. A játékteret madártávlatból figyeljük, és innen adhatunk ki utasításokat az eltérő mozgás - és cselekvéspontszámmal rendelkező változatos egységeinknek. Találkozhatunk csaknem mindennel, amit az emberiség valaha hadviselésre kitalált. Kezdve a hadihajóktól és tengeralattjáróktól a legkülönbözőbb tankokon és bombázó egységeken át, egészen a helikopterekig. Mindegyikük eltérő mozgási lehetőségekkel, hatótávolsággal és sebzésnagysággal rendelkezik a különböző típusú egységekkel szemben, és valamennyinek megvannak a különböző speciális előnyei és hátrányai. Bizonyos tereptípusokon csak gyalogosok kelhetnek át, míg mások csak lelassítják a lánctalpasok mozgássebességét, esetleg csökkentik azok sebzéshatékonyságát. Találkozhatunk speciális kommandós egységekkel, „láthatatlan" járművekkel, de öngyilkos kamikáze bevetési móddal is. A terep ráadásul átalakítható, rombolható is, ami további igen mély stratégiai lehetőségekkel kecseget.

Az egységek manőverezése mellett a hadianyag, illetve pénzutánpótlásról is gondoskodnunk kell, amit a térkép különböző kulcsfontosságú pontjainak elfoglalásával tehetünk meg.

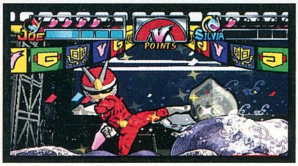
A grafika első ránézésre nagyon pofás, a terepen minden háromdimenziós, a robbanások szemet gyönyörködtetőek, de kicsit hosszabb játék után azért szemet szúrnak a helyenként elnagyolt textúrák mind a terepen, mind az egységeken – egy ilyen lassú folyású játéknál ennél szebbet várnánk el. A program persze még így is látványosnak mondható, főleg hogy a kamera a harcoknál hangulatos módon ráközelít az akcióra. Az animációk szintén kicsit élettelenre sikerültek, de a kiemelkedő hanghatások és zene kárpótolnak értük.



A mintegy harminc, lineáris küldetésen való végigkecmergés sajnos – a kis térképek és a viszonylag gyenge mesterséges intelligencia miatt – nem fogja hosszú napjainkat igénybe venni, de emiatt van ott a jól megvalósított pályaszerkesztő, és természetesen az elmaradhatatlan, akár interneten keresztül is igénybe vehető többjátékos mód. A stratégák főleg ennek köszönhetően hosszú-hosszú órákon elszöszmötölhetnek a PSP első háborús-stratégiai játékával.

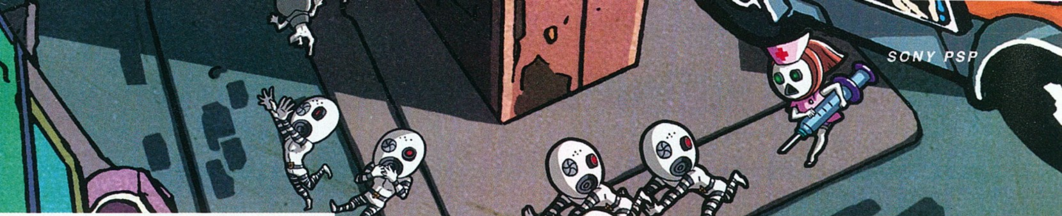
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble

Fejlesztő: *Clover*
Kiadó: *Capcom*
Hálózati játéklehetőség:
4 játékos
Értékelés:



A Viewtiful Joe a PS2 egyik legstílusosabb cel-shaded grafikával rendelkező 2D-s akció-platformjáték-sorozata, melynek látványvilága egymagában elvitte volna a hátán az alternatív szuperhős kalandjait. A Capcom ahelyett, hogy folytatta volna a bevált formulát, sajnos, egy egyszerű verekedős program mellékágat növesztett a szériának.

Noha kedvenc zsebkonzolunk ideális platform az egyszerű, kétdimenziós verekedős játékoknak, ebből a stílusból viszonylag hiányt szenvedünk (a Capcom másik sorozata, a Street Fighter említhető még itt). A Viewtiful Joe újabb kalandjai sajnos mégis erős kívánnivalót hagynak maguk után. Az eszement történet keretében a különböző, tényleg változatos pályákon minél jobban és minél többször agyon kell vernünk riválisainkat. Ugyan mintegy húsz karakter közül választhatunk –



számos ismerős arccal találkozhatunk, és vendégszereplőnk lesz a Devil May Cry Dante-je is –, és ezeknek mozgáskultúrája is jelentősen eltérő, nem sikerült igazán változatos játékmenetet létrehozni. Az akciózás sajnos kicsit egysíkúra sikerült, hiába kell érméket és ellenfeleinkből kipotyogó gömböket is gyűjtenünk a száguldó repülőgéptől a klasszikus western környezetig terjedő pályákon, és hiába tarkítják azt egyszerű minijátékok. A karakterek kiegyensúlyozatlanok, a játékmenet pedig néha a sok villogás, lövedék mellett kicsit átláthatatlan, bár ideig-óráig

Az új Viewtiful Joe epizód messze nem sikerült tökéletesre

tényleg nagyon élvezetes. Sajnos, az egyedi grafikus stílus sem annyira látványos Joe PSP-s változatában, de a játék így is szép, a jól passzoló hangok és zenék pedig sokat dobnak a programon.

Outrun 2006: Coast to Coast

Fejlesztő: *Sumo Digital*
Kiadó: *Sega*
Hálózati játéklehetőség: *6 játékos*
Értékelés: ■■■■■■■■□□

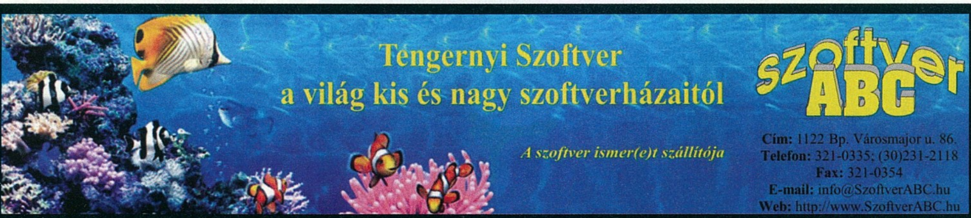
Előző számunkban már teszteltük az Outrun PS2-es felújítását, időközben azonban befutott szerkesztőségünkbe a PSP-s változat is. Ahogy vártuk, a program egy az egyben ugyanazt az élményt varázsolja marokkonzolunk képernyőjére, amit a TV előtt is átélhetünk, annak minden pozitívumával és negatívumával együtt.

A két játék gyakorlatilag teljesen megegyezik: mi sem jelzi ezt jobban, hogy egy USB kábel segítségével mentéseinket átmásolhatjuk PSP-nkre, és utazás közben tovább folytathatjuk karrierünket, majd hazaérve a TV képernyője előtt ismét folytathatjuk a száguldást. Igen, az Outrun továbbra sem szól másról, mint felhőtlen sebes-

ségmámorról, de vajon kívánhat e többet férfiszív egy tűzpiros Ferrarinál és egy mellette helyet foglaló szőkeségnél?

Az irányítás itt is a csúsztatásra épül: járgányunkat akár sok száz méteren keresztül keresztbeállíthatjuk az úton komolyabb sebességveszteség nélkül, sőt, ennek mikéntjének kitapasztalása a játék fő kihívása. Sajnos, a PSP apró gombjait igénybe véve ugyan ez kicsit szokatlanabb és több gyakorlást igényel, mint a PS2-es nagytestvér esetén, de ha belejövünk, irtózatos sebességgel repeszthetünk végig a gyönyörűen kidolgozott, harminc változatos pályán.

Technikai szempontból a program egyértelmű ötöst érdemel: az elfogadható hosszúságú töltésidő után öt percen keresztül nyomhatjuk a gázt a havas, sivatagos és erdős pályákon keresztül hajtva, amik közel olyan jól kidolgozottak, mint az eredeti változatban. A karrier- módban számos alkalommal változatos agyament kihívásoknak kell megfelelnünk, bár ezek ugyanazoktól az apró hiányosságoktól szenvednek, amit előző tesztünkben is említettünk. Mindezek mellett az Outrunnal több tíz órán át elszórakozhatunk: egy olyan játék, amit akár évek múltán is elővesszük pár kör erejéig.



MOBIL Játékok

írta · LtB

A mobilos játékok közül e hónapban bemutatjuk nektek a Boobee Tec által jelzett Cyboid-ot, ami telefonokon eddig nem látott megoldásokkal igyekszik a játékosok kedvében járni. Mellette szó esik a Mission Impossible 3-at mintegy kötelező jelleggel feldolgozó alkotásról is, ami igencsak jóra sikerült. Fentiek mellett megosztjuk még tapasztalatainkat egy, a THQ Wireless által fejlesztett kártyás játékról, a Top Trumps-ról is.

Cyboid

Fejlesztő: Bobbeetec Értékelés: 9/10

Konzolokon és PC-n már leáldozott a garázsfejlesztők korszaka, így meglehetősen nagy figyelem fordul e téren a kisebb platformok felé, melyre remek példa a Symbian operációs rendszert futtató telefonok mára már igen szélessé vált köre. A kaliforniai Bobbee Tec csapata két főt számlál, és már több mint négy évet öltek ebbe a projektbe, melynek célja a Quake színvonalát elérő mobil játék elkészítése volt. Sokan kételkedtek ennek megvalósíthatóságában, csalásnak bélyegezve a játékból érkező képeket, ám a Cyboid megjelenése után ez az álláspont szerencsére tarthatatlanná vált.

A játékot elindítva az első dolog, ami szemet szúrhat, a meglehetősen sok beállítási lehetőség. Egyedül is nekivághatunk a pályáknak, vagy akár egy baráttal karöltve kooperatív módban, esetleg a cimborával meg is mérkőzhetünk egy kellemes deathmach keretében, de a „túlélő" mód sem hiányozhat. Három nehézségi szint van a gépi ellenfeleknél, de teljesen ki is kapcsolhatóak, ha csak be akarjuk járni a pályákat, vagy gyakorolnánk az irányítást. Utóbbira szükség lehet, hiszen fps-t irányítani telefonról nem tűnik egyszerű dolognak, ám bekapcsolhatunk a konzoljátékokban megszokotthoz hasonló célzásrásegítőt, ez igencsak megkönnyíti a helyzetünket.

A kinézetre nehéz szavakat találni, meghaladja a Quake első epizódjának szintjét. Nagyon rendben vannak a dinamikus fények, a rakéták fénybe borítják a folyosókat ahogy elhaladnak. Külön érdemes megemlíteni a zenéket, kifejezetten hallgathatóra sikerültek, túlmutatnak a szokványos midi prüttyögésen. A digitalizált hangok minősége is kiemelkedő, a lövések a hangszóró képességeihez mérten kellemesen dörgedelmesre sikeredtek. Sajnos csak két hatalmas pálya áll rendelkezésre, ám a fejlesztők ígérnek a későbbiekben további szinteket.

Mission Impossible 3

Fejlesztő: Gameloft Értékelés: 9/10

A sikeres filmekből előbb-utóbb törvényszerűen játék születik, így a „lehetetlen küldetés" harmadik része sem kerülhette el a végzetét. A történet nagyrészt követi a film eseményeit, Ethan Hunt bőrébe bújva kell elnáspángolnunk Owen Daviant, a gonosz fegyverkereskedőt. Természetesen nem futunk vele össze az első sarkon, tíz pályán át vezet utunk, mire leszámolhatunk

ökelmével. A helyszínek ismerősek lehetnek a filmből, Berlin mellett a Vatikán és Sanghaj ad teret a meglehetősen adrenalindús küldetéseinknek. A változatosság nem csak a bejárható terek, hanem a játszható szereplők terén is megjelenik, Ethan mellett Luthert is irányíthatjuk, aki merőben más fegyverekkel és képességekkel rendelkezik. Utóbbiak közül remek példa önmagának elmaszkírozása elesett ellenségek alapján, hogy az arcfelismerő zárak átengedjék – az átváltozás a játékos aktív közreműködésével történik, egy minijáték keretében. A gyalogos missziók sorába ékelődik néhány helikopteres pálya is, melyek igen jól sikerültek, szinte önálló játékként is megállná a helyét ez a rész.

A grafika a maga nemében egészen elképesztő, ilyen finom és élethű animációkat eddig még biztos nem láthattunk mobil játékban. A főszereplők mozgásrepertoárja igen széles, közelharcba bonyolódva lenyűgöző, ahogy leküzdik ellenfeleiket, ráadásul a támadások a megfelelő szituációban automatikusan aktiválódnak, így a kezelhetőség rovására sem ment e téren a változatosság. Egyértelműen az eddigi legjobb filmfeldolgozás, kár hogy csak körülbelül olyan hosszú, mint az alapjául szolgáló alkotás.

Top Trumps

Fejlesztő: THQ Wireless Értékelés: 7/10

Azt hiszem, nem csak az én gyerekkoromban játszott komoly szerepet az a kártyajáték, melyben a lapokon autók, repülők és még millió más lehetett. A lényeg abban állt, hogy megtalálhatóak voltak a képek alatt az adott dolgok tulajdonságai is, mint például lóerő, végsebesség és hasonlók. A feladat az volt, hogy a két vagy több játékos közül a soron következő megjelölt egy tulajdonságot, majd ha ez nagyobb a többi játékos hasonló adatánál, az ellenfél legyőzött kártyáit megszerezte, így gyarapítva a saját pakliját. A játék akkor ért véget, ha az összes lap egy játékos kezében gyűlt össze.

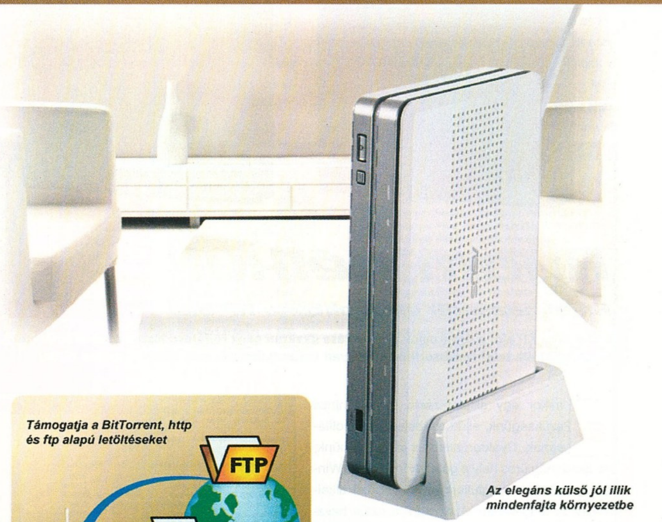
E játék mobilra ültetése egészen érdekes gondolatnak tűnik, a THQ Wirelessnél úgy gondolták, megér egy próbálkozást egy ilyen programmal előállni. A siker érdekében a lapok szereplőit a Star Wars kronológiailag első, azaz az utóbbi években megjelent trilógiájából válogatták. Négy képességét veszi górcső alá a játék minden személynek, ezek a magasság, eszesség, jedi erők és a harctudás. Könnyen belátható hogy például Yodát nem érdemes a magasságával versenyeztetni, ám jedi-ereje és intelligenciája párját ritkítja.

Meglehetősen sok játékmód és nehézségi szint áll rendelkezésre, valamint lehetőség van a gép mellett barátainkkal is összemérni erőnket, maximum négy játékosig. Igazából grafikailag ennél többet nem nagyon lehet kihozni egy kártyajátékból, a szereplők képe pici, de részletes. A kártyák közti váltást kis animációval mutatja a program, zene gyanánt pedig a jól ismert főtéma midi verziója csendül fel. Aki vevő az ilyesmire, az bizonyosan elszórakozhat vele, ámbár sokkal több ideig kötne le a játék, ha nem csak harminc lap és négyféle tulajdonság állna rendelkezésre.

ASUS WL-700gE

Vezeték nélküli adattároló központ és hálózati útválasztó egyben

A vezeték nélküli kapcsolatok és a digitális tartalmak manapság az élet minden területére beszivárognak. Néhány ember számára eltölteni egy egész napot eme két technológia nélkül, egyszerűen abszurd. Vessünk egy pillantást az ASUS WL-700gE vezeték nélküli adattároló/hálózati útválasztójára, amely kitűnő megoldást nyújt a letöltések kezelésére, a digitális tartalmak tárolására, rendezésére és vezeték nélküli megosztására a haverok, a család és a vevők számára.



Az elegáns külső jól illik mindenfajta környezetbe

Rugalmas letöltések

A WL-700gE a Download Master technológiát alkalmazza, amely egy sor ötletes funkciót tartalmaz a fájlok letöltésére, és támogatja a legújabb bittorrent protokoll használatát is. A Download Master a p2p letöltéseken túl támogatja a letöltési sor távoli menedzselését is. Csak jelentkezzen be az otthoni WL-700gE routerbe a munkahelyről vagy az iskolából, állítsa be, hogy mit szeretne letölteni, és mire hazaér, a letöltött fájlok szépen sorban ott sorakoznak a WL-700gE merevlemezén.

A WL-700gE önmagában képes letöltő funkciókra, nem kell, hogy számítógéphez csatlakoztassuk. Így több erőforrás marad az egyéb számítási funkciók számára, megmarad a notebookok hordozhatósága. Az Apple iTune interfész segítségével a zenei fájlok rendszerezhetők, sorba rendezhetők. A megfelelő zeneszám pillanatok alatt kiválasztható.

Könnyű WLAN beállítás

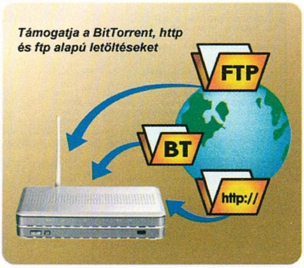
Mint vezeték nélküli router, a WL-700gE támogatja a NAT (Network Address Translation) és a DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) szerver funkciókat. A NAT lehetővé teszi, hogy a hálózaton belül lévő eszközök ugyanazt az IP címet használják az internet felé, a DHCP automatikusan IP címeket oszt ki a hálózathoz csatlakozatott eszközök számára, így elkerülhető a komplikált beállítási procedúra.

Eddig úgy gondolta, hogy a vezeték nélküli technológia bonyolult? Többé már biztosan nem fogja. A WL-700gE EZ Setup funkciójával a különböző hálózatos alkalmazások pár egyszerű beállítás után azonnal futtathatóak. A sávszélesség elosztásának szabályozásával az audió és videó fájlok megszakítás nélkül élvezhetők, más sávszélesség igényes folyamatok nem zavarnak bele az adatátvitelbe.

Bőséges tárolókapacitás

A 160 GB-os merevlemezzel szerelt és USB csatlakozón keresztül külső merevlemezzel tovább bővíthető WL-700gE rendelkezik azzal a tárolókapacitással, amellyel egy média központnak rendelkeznie kell. A fájlok biztonsága érdekében beépített RAID 1 funkció a belső merevlemezen található összes adatot képes tükrözni külső merevlemezre is. Ha egy USB-s háttértárolót, vagy egy memóriakártyát csatlakoztatunk az eszközhöz, annak tartalmát a COPY (másolás) nyomógomb megnyomásával automatikusan átmásolhatjuk a belső merevlemezre.

Támogatja a BitTorrent, http és ftp alapú letöltéseket



168 GB-os merevlemezzel

USB 2.0 csatlakozó webkamera, nyomtató, külső merevlemez, stb. csatlakoztatásához.

Gyorsabb adatátvitel és nagyobb lefedettség.

A 802.11b és g vezeték nélküli szabványok támogatásával és a BroadRange technológia alkalmazásával a lefedettség a háromszorosára növelhető, így a WL-700gE sikeresen megoldja a zavaró jelek és a lefedetlen sarkok problémáját. A 125* nagysebességű mód bekapcsolásával 35%-kal növelhető az adatátvitel sebesség a hagyományos 802.11g eszközökhöz képest. Ez főleg nagy kiterjedésű komplex tartalmak esetén lehet előnyös.

Csatlakoztasd és oszd meg

Csatlakoztasson webkamerát, nyomtatót, külső merevlemez meghajtót a WL-700gE-hez az USB 2.0 csatlakozón keresztül és ossza meg funkcióikat más eszközökkel a vezeték nélküli hálózaton. Ezek után notebookjával a lakás bármelyik pontjáról nyomtathat és elérheti a merevlemezen tárolt információkat.

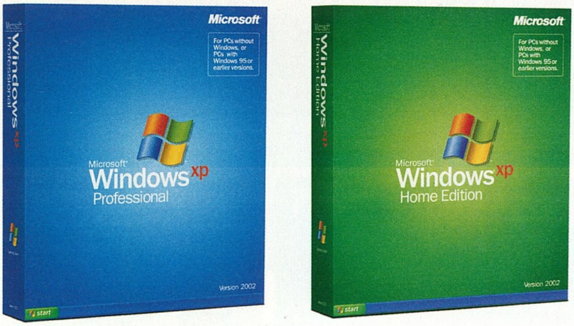
Építsen biztonságos vezeték nélküli hálózatot.

A WL-700gE-re alapozott vezeték nélküli hálózat többszörös védelmet nyújt. A MAC filteren keresztül a hálózati IP szűrőn át az SPI csomag felügyelő tűzfalig számos módot nyújt, amellyel megvédheti hálózatát a nem kívánt behatolások ellen, beleértve a DoS támadásokat is.

A digitális otthon alapvető eleme

A WL-700gE olyan átfogó megoldásokat nyújt, amit nem lehet a hagyományos hálózati meghajtókkal és házilag összeszerelt tárolóegységekkel egy lapon emlegetni. A könnyű adattárolás, az adatok vezeték nélküli hozzáférhetősége, a multimédia tartalmak rendezhetősége és a nagyobb hálózati teljesítmény a digitális otthon alapvető elemévé teszi az ASUS WL-700gE eszközét.

Fizetett hirdetés



Nyom nélkül

Alkalmazások eltávolítása XP alól

írta · Csöndes Áron

A Windows XP alól a programok eltávolítása gyakran okoz fejfájást, hiszen azok előszeretettel „szemetelik tele" rendszerünket. Hogyan szabadulhatunk meg végérvényesen tőlük?

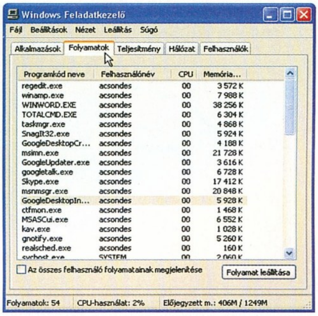
Amikor egy alkalmazásra tovább nincs szükségünk, eljött az ideje az eltávolításának. Gyakran akkor is jó így tennünk, ha akad még üres hely a gépünkön, mivel a Windows hajlamos megfulladni a különböző alkalmazások tengerében. Azaz a folyamatos használat során, a fennmaradó kihasználatlan hely mennyiségétől függetlenül egyre lomhábbá, engedetlenebbé válik. Ezért jó minden olyan elemet törölni a rendszerből, melyre már nincs szükségünk.

AMIKOR EGYSZERŰ

Első utunk vezessen a Programok telepítése és törlése funkcióhoz a Vezérlőpulton. Itt válasszuk ki a törlendő alkalmazást. A legtöbb program esetében elég az Eltávolítás gombra kattintanunk, és a folyamat kielégítően lezajlik. Néhány másodperc, és a kiválasztott programnak írmagja sem marad a gépen.

Sajnos azonban lesznek olyan alkalmazások, ahol mindez nem elég. Az eltávolítás közben vagy után hibaüzeneteket kapunk, az adott alkalmazás továbbra is szerepel a Programok telepítése és törlése listáján, bár már nem is működik. Az eltávolítás számos ok miatt lehet sikertelen: ilyen az inkompatibilitás, a hibás fájlok, vagy néha az, hogy egyszerűen figyelmetlenül írták meg a szoftvert. Ha tehát az eltávolítás ily módon akadályokba ütközik, úgy kerülhetjük el az ennek kapcsán felmerülő problémákat, hogy manuálisan távolítunk el minden hátramaradt „szemetet".

Az alkalmazások telepítőjét futtatva, olykor kapunk lehetőséget a javításra és az eltávolításra. Sajnos azonban, ezek nem mindig állnak rendelkezésre. Tehát ha megszakad az eltávolítás, vagy csupán részleges volt, akkor mi magunknak kell „kézileg" törölni. Ehhez először is nyissuk meg a Sajátgépet, majd menjünk a C:/Program Files mappára. Ez a mappa tartalmaz egy almappát minden egyes alkalmazás számára. Ezek a mappák még akkor is ritkán kerülnek eltávolításra, ha az eltávolító rutin egyébként kitűnően teljesíti feladatát. Egyszerűen kattintsunk jobb gombbal a törlendő mappára, és válasszuk a Törlés parancsot.



A Feladatkezelő hasznos lehet a "beragadt" file-ok eltávolításakor is

> **Zárolt fájlok**
>
> Amikor egy félresikerült eltávolítás maradékát töröljük, belefuthatunk abba a problémába, hogy egy-egy fájlt nem lehet törölni. Ez általában annak köszönhető, hogy a fájllal kapcsolatos program vagy maga a fájl használat alatt van, így a Windows zárolja a kérdéses állományt.
>
> Egy mód arra, hogy ennek véget vessünk, a Windows Feladatkezelő használata. Ennek előhívásához nyomjuk le a CTRL+Alt+Del billentyűkombinációt. Válasszuk a Folyamatok fület, és állítsuk le azokat a folyamatokat, melyek kapcsolatban lehetnek a fájllal. Amennyiben a probléma továbbra is fennáll, indítsuk el a PC-t csökkentett üzemmódban. Ekkor valószínű, hogy a program, amit törölni szeretnénk, nem töltődik be, tehát problémamentesen törölhetjük.

A következő terület, ahol nyoma maradhat a programnak, az a Programok menü. Ez tartalmazza a parancsikonokat az alkalmazások indításához és a help fájlokhoz. Egyszerűen kattintsunk jobb gombbal a program nevére, majd válasszuk a Törlést. A parancsikonok az Asztalon is jelen lehetnek, melyet ugyanilyen módon törölhetünk, vagy alternatívaként használhatjuk az Asztal karbantartása varázslót. Ehhez jobb gombbal kattintsunk az Asztal egy üres helyére, és az Ikonrendezés szempontjai menüpont alól válasszuk Az Asztal karbantartása varázsló futtatása parancsot.

TELEPÍTÉS ÉS ELTÁVOLÍTÁS

Ha egy alkalmazás eltávolítása váratlanul leállt, nem csak redundáns fájlok maradnak a gépen, hanem az alkalmazás neve valószínűleg ott ragad a Programok telepítése és törlése listán. Az egyetlen mód ilyenkor, hogy eltávolítsuk, a rendszerleíró adatbázis, azaz a registry szerkesztése. Ehhez kattintsunk a Start menü Futtatás parancsára, majd a megjelenő mezőbe gépeljük be a regedit szót, és nyomjuk le az Entert. Így elindítjuk a registry-szerkesztőt, ahol meg kell keresnünk a HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall kulcsot. Itt számos alkulcsot láthatunk olyan jelölésekkel, mint például {2FBF04DC-404C-4FA4-BA28-99903080D2B9}. Ezek mindegyike egy alkalmazást képvisel a listán. Kijelölve őket, megnézhetjük a tartalmukat. Így keressük meg az eltávolítani kívánt alkalmazást. Miután megtaláltuk, kattintsunk rá jobb egérgombbal, és válasszuk a törlést. Amikor legközelebb elindítjuk a Programok telepítése és törlése funkciót, már nem fog szerepelni a listán a program.

VISSZA A KEZDETEKHEZ

A programok hibás eltávolításának másik vetülete lehet, hogy hibaüzenet jelenik meg a rendszerindításkor. Ez például azért következhet be, mert bejegyzések maradnak a registryben egy olyan programhoz, mely nem lett kielégítően eltávolítva. Így olyan fájl futtatásával próbálkozik a rendszer, mely már eltávolításra került. Amikor e fájlt nem találja, megjelenik a bosszantó hibaüzenet. Először próbálkozhatunk a rendszerkonfigurációs segédprogrammal. A Start menü Futtatás

mezőjébe írjuk az msconfig parancsot. A segédprogram elindulása után válasszuk az Automatikus indítás fület. Itt láthatjuk az összes programot, ami a Windows XP-vel egyidőben indul. Egyszerűen vegyük el a pipát azon program elől, melyet nem szeretnénk, ha indulna. Ezután indítsuk újra a PC-t, és figyeljük, felmerül-e a probléma, megjelenik-e hibaüzenet. Ha a rendszerindítás hibátlanul lezajlik, indítsuk el a registry-szerkesztőt a fentebb vázolt módon. Erre azért van szükség, hogy a rendszerkonfigurációs segédprogram Automatikus Indítás füle alól töröljük a vonatkozó, immár feleslegessé vált sorokat.

Keressük meg a HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run-t. Töröljük a feleslegessé vált parancsot úgy, hogy jobb gombbal rákattintunk, és a törlést választjuk. Érdemes a HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CureentVer sion\Run alatt is körülnézni, és törölni a nem kívánt bejegyzéseket.

VÉLETLEN TÖRLÉS

Ha törlés közben véletlenül olyan fájlt töröltünk, amit nem kellett volna, még nincs minden veszve. Erre általában úgy döbbenünk rá, hogy hibaüzenetet kapunk egy megszokott, addig működő alkalmazás futtatásakor. Ha a fájl már nincs a Lomtárban, a következőket tehetjük: rendszerfájlról esetében a Start menü Futtatás mezőjében adjuk meg az sfc /scannow parancsot. Ezzel elindíthatjuk a Windows fájlvédelmet, ami segít a problémán. Más fájlokhoz olyan speciális segédprogramokat ajánlunk, mint például a PC Inspector File Recovery.

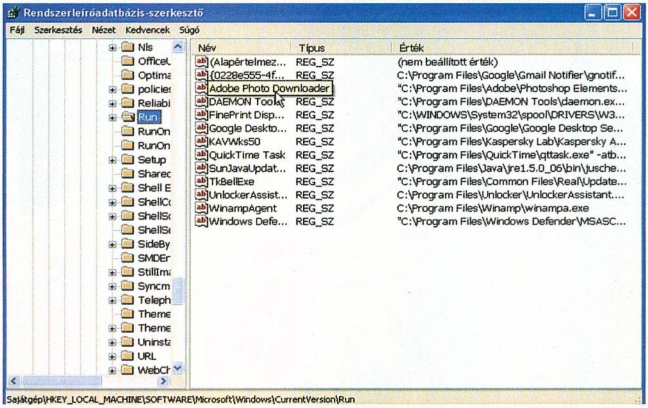
Registry-gyomlálás

Egy ingyenes segédprogrammal gyorsan kitakaríthatjuk a registryt (ami, valljuk be, viszonylag gyakran ráfér). Lássuk, hogyan:

1. Töltsük le a RegScrubXP programot. Miután telepítettük és elindítottuk, kattintsunk a RegScrubXP Finds Problems gombra.

2. Az átfésülés végeztével láthatjuk a problematikus bejegyzéseket. Azokat, melyeknél a „No values or subkeys for this key"-jel jelölik a probléma mibenlétét, ne töröljük, csak ha a velük kapcsolatos alkalmazást már eltávolítottuk a rendszerünkből.

3. Pipáljuk azokat a bejegyzéseket, melyeket törölni szeretnénk, majd kattintsunk a Fix Selected Problems gombra.



EGNYÍLT MÁSODIK ÜZLETÜNK!!!
036 Budapest, Kolosy tér
ajos utca 47./A
a 6 -os. 60-as, 86-os
uszok megállójában)
EL: 1/242-00-83
yitva: H-P: 9-19
Szo: 10-16

MagiComp®
www.magicomp.hu - info@magicomp.hu

1054 Budapest,
Bajcsy-Zsiliszky út 60.
(Báthory u. sarok, trolimegálló)
TEL: 1/373-05-82
20/538-55-46
30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20
Szo: 10-16

13.680.-
SD CARD
Secure Digital Memory

8.640.-
DVD RW
LG H10A belső DVD író

1 GIGABYTE 5.880
2 GIGABYTE 11.190
PENDRIVE
hordozható USB memória

CD-DVD POLÍROZÁS
Ha újra olvasni szeretnéd öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk, akár meg is várhatod!
5 perc alatt kész!
990 FT
CD-DVD POLÍROZÁS

Processzorok	bruttó
Semp. (S.754 64 bit) 2500+ BOX	14.940
Semp. (S.754 64 bit) 2800+ BOX	17.310
Semp. (S.754 64 bit) 3300+ BOX	21.840
Athlon64 3200+ (S.939) OEM	25.980
Athlon64 3500+ (S.939) BOX	43.950
Athlon64 3700+ (S.939) OEM	46.500
Celeron-D (S.775) 2.8GHz BOX	13.800
Celeron-D (S.775) 3.0GHz BOX	14.570
Intel P4 (S.775) 3.0GHz BOX 2MB	40.980
Intel P4 (S.775) 3.2GHz BOX 2MB	52.500

Videokártyák	bruttó
Ati 9550 128MB ARES	12.600
ATi 9600Pro 128MB Captiva	15.300
Gibab. X600Pro 256MB	18.240
GF: MX 4000 / FX 5200	6.660/7.920
Club3D 6600GT: AGP/PCIE	31.440/31.860
GF: 7300GS: 128MB/256MB	14.280/14.220
INNO3D: 6800GS / 6800GT	51.150/58.950

TV-Tuner kártyák	bruttó
Leadtek Tv2000 Expert	14.800
Hauppauge WinTV FM	13.950
Pinnacle PCTV Stereo	6.600

Memóriák	bruttó
DDR400 512MB / 1GB Brand	9.540/19.140
DDR400 512MB: Kigston 5év	11.310
DDR400 512MB: Corsair 5év	11.100
PenDrive: 256 / 512 MB	2.310/3.120
PenDrive: 1 / 2GB	5.370/10.500
SD Kingst.: 256/512/1G	3.570/4.320/7.620
CF Kingst.: 256/512/1G	3.840/5.250/7.920
XD Olympus: 256/512/1G	5.990/9.990/13.980

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80	9.870/11.100
Maxtor (8M) 160/200	15.150/17.000
Maxtor (16M) 250/300	18.210/22.720
Maxtor (SA2) 160/200	15.900/17.340
Maxtor (SA-16M) 250/300	19.900/23.280
3 év gar. Sams. (8M) 80/160	11.490/14.800
3 év gar. Sams. (8M) 200/250	17.270/18.500
3 év gar. Sams. (SATA2) 160/200	14.940/18.300
3 év gar. Sams. (SATA2) 250/300	18.210/24.060
Seagate(8M) 200/250	19.080/22.320
Seagate(SATA2) 200	18.450

Szoftverek	bruttó
Win.XP OEM: Home / Prof.	24.420/39.060

Alaplapok	bruttó
ABIT(2év): NF8-V2 / GD8	15.060/19.800
ABIT(2év): KN8 Ult. / KN8-SLI	20.460/23.880
ASUS P5P800 SE / K8VXMX	17.220/12.180
ASUS: K8N / A8N-SLI SE	14.970/22.260
ASRock: K8UpNF3 / A8XM	11.880/11.400
ASR(LGA): TwinsHDTV/VM800	15.060/12.720
Gigabyte (2év): K8NF9 Ultra	23.040
Gigabyte (2év):K8U/K8NSC	11.650/15.750

Optikai meghajtók	bruttó
DVD-ROM: LG / Toshiba	4.080/3.750
LG: H10A fehér/fekete	8.590/8.660
NEC OEM: 4570 / 4571	8.400/9.150
Pioneer OEM 111D	8.700
Plextor 750A	13.260

Festékpatronok, tonerek	bruttó
Canon BCI-24 fekete / színes	1.650/3.500
Canon CLI-8 fekete / CMY	2.760/2.790
HP 6656 / 6657 / 6658	4.320/6.990/5.280
HP C8727 / 8728	3.900/4.620
HP toner Q2612 orig. / utángy.	14.700/10.980

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.

h.a.g.

Hírek és érdekességek a tudomány és technika világából

írta · Joshua

NGIA

A köz szolgálatában

A kémszervezetek általában vajmi kevés direkt gazdasági hasznot hajtanak, indirekt hasznuk meg ugyebár – titkos működésükből kifolyólag – elég nehezen felmérhető. Fenntartásuk ellenben csillagászati összegeket emészt fel; nem csoda hát, hogy az átlagos állampolgárban meglehetősen negatív kép él a titokszolgákról és kenyéradó gazdáikról. Nos, az USA egyik legjelentősebb ilyesfajta ügynöksége, a sokatmondó nevű National Geospatial-Intelligence Agency most azt vette tervbe, hogy megpróbál változtatni az előítéleteken, és bebizonyítja létének szükségességét. Ráadásul mindezt érdekes módon nem szemét-kategóriájú interaktív webes marketinggel kívánja elérni, hanem azzal, hogy a normális esetben külföldi katonai installációk felderítésére használt műholdparkját, és komputereinek, illetve szakértőinek nem csekély elemzőkapacitását az amerikai köz szolgálatába állítja. A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy önzetlenül magukra vállalták a Rita és Katrina hurrikán pusztításainak légi műholdas feltérképezését, különös tekintettel a termőföldekben esett károkra. Ez igencsak nagy segítség a szövetségi államok apparátusának, nem is szólva a közvetlenül érintett – és valószínűleg nem kevéssé hálás – farmerekről.

Turizmus a világûrben

Kikötő kerestetik

A vállalkozó kedvű milliárdosok körében egyre népszerűbb űrturizmussal (szerintetek Carmack vagy Romero repül majd hamarabb?), valamint a magáncégek által fejlesztett, egyelőre inkább kevésbé, mint többé sikeres űrhajókkal már többször is részletesen foglalkoztunk rovatunkban. Most új fejezetéhez érkezett a jelenleg elérhető talán legköltségesebb (persze nem számítva Michael Jackson magánvidámparkját) őrület, mivel az extraprofitot szimatoló befektetőket immár nem elégítik ki a nemzeti űrügynökségek által nyújtott korlátozott lehetőségek, így hát nekiláttak az első magán-űrrepülőterek (!) megépítésének. Új-Mexikó, Oklahoma és Texas kies vidékei egyaránt szerepelnek a kiszemelt helyszínek között, de legnagyobb építési boom mégis az elsőben várható, ahol a Virgin vállalatbirodalom tulajdonosa, Richard Branson (aki amúgy a valóságban is pontosan olyan karakterrel van megáldva, mint amilyet tenyérbe mászó, precíziós lézerszikével szétszabott orcája sugall) készül építkezni. Branson Virgin Galactic elnevezésű cégén keresztül több mint 200 millió dollárt készül a projektbe önteni, amelynek célja, hogy méltó otthont adhasson jelenleg is gyártás alatt álló „űrflottájának". Az idézőjel használata nem véletlen, mivel hősünk űrutazás címén nem kis átverésre készül: csalafinta módon a turistákat szállító egység csupán ún. szuborbitális pályára állna, vagyis azt a legkisebb magasságot célozná meg, ahol a súlytalanság már megtapasztalható. Ez mindössze 100 km-t jelent, ami össze sem hasonlítható a valódi űrutazásokkor megtett több ezer kilométeres távolságokkal. S akkor még nem is szóltunk arról az aprócska tényről, hogy az egész szuborbitális élmény nem tartana tovább 3, azaz három (!) percnél, szemben pl. Dennis Tito, az első űrturista 10 napjával. Mindezek ellenére biztosak vagyunk benne, hogy számos jelentkező lesz majd, aki boldogan kicsengeti a személyenként kb. 100 000 – 250 000 dollárt, ami azért mégsem 20 millió, mint amennyit Tito fizetett…

Ugyancsak ide kívánkozó hír, hogy más vállalkozók viszont az első magánűrállomás (!) ideáját vették elő újra. Remélhetőleg több sikerrel járnak, mint az orosz-amerikai MirCorp, amelynek ez irányú terveiről annak idején rovatunkban mi is lelkesen beszámoltunk, azonban a gyakorlati megvalósítás elmaradt. Pedig egy néhány személyes, alacsony magasságban keringő, kb. 15 éves élettartamú mini űrállomás a jelenlegi technológiai szint mellett már nem is kerülne olyan sokba, mindössze 100 millió dollárból kigazdálkodható. Ez pedig a 10-20 milliós tervezett árak mellett már kb. három turnus alatt megtérülhetne.

Három Szurdok

A leláncolt folyó

Nem tudom, mennyien követték a tévék képernyőin a kérdéses eseményt, mindenestre nem mehetünk el említés nélkül a kínaiak által a Jangce folyóra épített, Három Szurdok névre keresztelt gigantikus gátrendszer és erőmű körüli legújabb felhajtás mellett. Nem, még mindig nem készült el (a végleges átadás 2009-re várható), azonban távol-keleti barátaink újabb lenyűgöző technológiai bravúrt hajtottak végre: néhány perc leforgása alatt teljesen eltakarították az útból azt a szintén nem éppen kicsi ideiglenes gátat, amelyik nagyobbik testvérét volt hivatott védeni az építkezések ideje alatt. Ehhez nem kevesebb, mint 191 000 kilogramm (!) speciális víz alatti robbanóanyagot vettek igénybe, amelynek ereje akár 400 tízemeletes épület elpusztítására is elegendő lett volna.

Az igazán emlékezetes pillanat azonban csak ezután következett, amikor az addig féken tartott hatalmas víztömeg minden erejével az új gátra zúdult... de a 185 méter magas, 2310 méter hosszú, jórészt vasbeton alapú fal szilárdan tartotta magát. Alig 3 év múltán, amikor a 26 óriásturbina munkába áll, a gátra épített erőmű nem kevesebb, mint 18 000 megawattnyi energiát szolgáltat majd, amely önmagában elegendő egy többmilliós város villanyéhségének kielégítésére. Ez a fajta gazdasági haszon mindazonáltal eltörpül majd a mellett, hogy a 632 négyzetkilométeres, 139 méteres vízszintű mesterséges tározó segítségével végre stabilizálni tudják a kiszámíthatatlan és pusztító áradásairól hírhedt Jangce vízjárását. Mindennek persze ára vagyon: a hivatalos adatok szerint a kínai állam 25 milliárd dollárja (és persze több millió kitelepített ember) bánja a Három Szurdok elkészültét.

Időjárás-módosító Hivatal

Felhővadászat felsőfokon

Ugyancsak ide (Kínához) kapcsolódó hír, miszerint a helyeik felállították a világ jelenleg egyetlen Időjárásmódosító Hivatalát. Szakértőinek feladata nem más, mint hogy „rakétákból, tüzérségből és repülőgépekből álló arzenál segítségével szükség esetén leradírozzák a felhőket az égről." Ha emlékezetem nem csal, ilyesmivel utoljára az egykori Szovjetunió próbálkozott, de csak rövidtávon, a moszkvai olimpia idején, amikor módosított légvédelmi rakéták ezreivel védték a sportlétesítményeket a rossz időtől. Az 1950-es években az USA-ban is volt egy gyorsan elhaló próbálkozás, miután a több éven át tartó, rendkívüli szárazságtól sújtott farmerek kikönyörögték a kormányzattól, hogy ugyan csináljon már nekik esőt...

Azonban ilyen mértékű beavatkozási kísérletre még nem volt példa: Kína-szerte több mint 3000 embert, 7000 ágyút és csaknem 5000 rakétavetőt állítottak csatasorba a cél érdekében. A hivatalos közlemények szerint az amerikaiaktól és az oroszoktól eltérően a kínai időjárás-módosítók kifejezetten sikeresen működnek: 2001 és 2005 között állítólag több mint 210 milliárd köbméter esővizet juttattak ily módon az ország legszárazabb vidékeinek. Az igaz próba azonban a 2008-as pekingi olimpia lesz majd, amikor ezüstjodid és szárazjég tartalmú lövedékekkel késztetik majd arra a felhőket, hogy nedvességüktől még azelőtt megszabaduljanak, mielőtt a versenyek helyszíne fölé érnének. ■

Antinny

Reszkess Micimackó!

A legpusztítóbb és legelterjedtebb komputervírus címe ugyan már foglalt, azonban a legirritálóbbé még kiadó – pontosabban az volt, egészen mostanáig. A kétes dicsőséget annak az Antinny nevű cyberteri parazitának sikerült begyűjteni, amely jelenleg az egyik legnépszerűbbnek számító fájlcserélő program, a Winny felhasználóit veszi kezelésbe, még a járványok hosszú során megedződött szakértők szerint is ritka brutális módon. Kis barátunk ugyanis előbb feltérképezi a célszemély adatállományait, majd közszemlére teszi annak egyes önkényesen kiválasztott részeit – na vajon hol? Természetesen a Winnyn. Az eddig kiszivárgott adatok között – a hatalmas mennyiségű érdektelen fájlon túl – olyan bizalmas információk is voltak, mint repülőterek lezárt területeinek belépési kódjai, rendőrségi nyomozások jegyzőkönyvei, vállalati jelentések, munkavállalók egészségügyi és béradatai stb. Az pedig még ennél is durvább, hogy a Japán biztonságáért felelős, működési területén elméletileg csúcsszervnek számító National Defense Agency adatai is áldozatul estek az amúgy szintén a szigetországból származó, és folyamatosan továbbfejlesztett vírus étvágyának. Ha azt hiszitek, hogy ezt már nem lehet tovább fokozni, bizony tévedtek: nemrégiben ugyanis az egyik legjobb nevű, vírusvédelemre szakosodott szoftverfejlesztő cég védelmi rendszere is kapitulált... Ezúton is gratulálunk a mostanáig jótékony homályba rejtőzködő fejlesztőknek: mindössze 24155 hivatalosan észlelt fertőzés nyomán ekkora felfordulást okozni ez ideig még senkinek sem sikerült.

Áraink bruttó árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egér Razer Diamondback	10 500
Egérpad Razer eXact Mat	9 265
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	14 600
Headset Sennheiser PC110	3 400
Headset Sennheiser PC150	12 500
Headset Sennheiser PC160SK	19 500
Fejhallgató Sennheiser HD 485	15 400
Logitech Formula Force GP force feedback	14 600
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	28 900
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	7 970
Joystick Logitech WingMan Force USB	14 400
Joystick Saitek Cyborg EVO	8 180
Joystick Saitek Cyborg EVO Force	14 600
KVM Switch TrendNet TK-205i 2 portos	5 280
TV tuner AVER Media TV BOX7 Live	19 500
TV tuner AVerTV Hybrid+FM Cardbus	25 000

vándor computer

Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

Hardver mentőöv

írta · Cray

PROCIHÚZÁS ÉS EGYEBEK

Sziasztok!

Lenne egy problémám és egy kérdésem.

1. Problémám: a procim 1.53 GHz-en pörög, és nem tudom feljebb tornászni – a szorzók állítgatásával sem. Szorzókat átállítom és semmi. Állandóan 1.53 GHz-n pörög. BIOS-ban irja: Caution: According to CPU external frequency setting, system memory can only operate at frequency higher than or equal to 333Mhz, please make sure the DRAM maximum frequency is not less than 333MHz.

Konfigom: AMD Asus A7V8X-X alaplap, Athlon Xp 2600+, Ati Radeon 9600Pro 256MB VGA, 512 DDR-RAM.

1/b. a videokártyám passzol a processzoromhoz kihasználtság szempontjából?

2. kérdésem: laptopom CLAVO D430 és szeretnék benne videokártyát és RAM-ot cserélni, ha egyáltalán lehetséges. Válaszaitokat előre is köszönöm és várom, egy hűséges olvasótok!

Prodigy

Kedves Prodigy!

Processzort már nagyon régóta leginkább az FSB (Front Side Bus) feljebb tornászásával lehet tuningolni. A BIOS-od azért visít, hogy a RAM-jaidat ne hajtsad effektív 333MHz-nél gyorsabban. Ebből következik, hogy DDR333-as moduljaid vannak. Eszerint ezek a memóriák maximálisan a 166MHz-es valódi FSB-t tudják tartani biztonsággal. Az általad említett 2600+-os AMD proci valódi alap órajele 2083MHz (vagyis kb. 2GHz), ami pontosan 12,5x166MHz. Ez teljesen tiszta sor: itt a RAM-ok 333MHz-es effektív sebességgel mennek. A tuning mint említettem, kizárólag ennek a valódi 166MHz-nek az emelésével lehetséges, de mivel a RAM-jaid csak a 333MHz-et támogatják, ezért itt az FSB-t és a memória órajelét külön kell választani (alapesetben a modulokat az alaplap az FSB-vel hajtja). Állítsd be a BIOS-ban, hogy a memória fixen 333MHz-en (valódi 166MHz-en) üzemeljen, az FSB-től függetlenül. Ezután kezdheted el feljebb tornászni a CPU FSB-jét, szépen lassan, minél kisebb lépésekben, minden állítás után gondosan ellenőrizve a rendszer stabilitását valami keményebb tesztprogrammal (pl. 3DMark). Természetesen ne feledkezz meg a hűtésről sem, hiszen a fokozott teljesítmény fokozottabb hőtermeléssel is együtt jár.

A videokártyádat szerintem ezzel a procival teljesen jól ki lehet használni, ezzel nincs gond.

A D430-as Clevo noteszben tudtommal bővíthető a memória, de nem cserélhető olyan értelemben, mint az asztali PC-knél. A VGA viszont nem fejleszthető, amivel gyárilag adták, azt tudod használni csak.

BARTON TUNING

Helló Guru!

Lenne egy kérdésem. Van nekem egy 2500+ Barton procim. A helyzet az, hogy már jó ideje (több mint egy éve) 2 GHZ-re húzva futtattam. Ezzel nem is volt semmi baj, de minap, mikor a BIOS-ban nézelődtem, kiszúrtam, hogy választhatok 2500+ és 3200+ (!) között. Nosza mondom, próbáljuk ki a 3200+-t. Bekapcsoltam, működik is, de! Az FSB most már 400 MHZ-cen futtatja a memóriát az eddigi 333 MHZ helyett, amiről azt hallottam, hogy nagyon veszélyes. Pluszban ott a tény, hogy az összes program 3200+-nak ismeri fel a processzort, holott eddig 2500+ volt, még akkor is, mikor 2 GHZ-n ment az alap 1,83 helyett. Most a gép jó, nem fagy, nem melegszik. Viszont kissé aggódó véleményeket kaptam a dologgal kapcsolatban. Veszélyes? Ha igen, első dolgom lesz visszaállítani. Előre is köszönöm a választ!

Chocho

Kedves Chocho!

Ha a RAM-ok bírjak a terhelést (minőségi darabok), és a géped nem fagyogat, nem instabil, akkor ne hallgass senkire és használd bátran a mostani beállításokkal! Tekintsd magad szerencsésnek, mert egy nagyon jó szériában készült Barton tulajdonosa vagy. Mindenesetre érdemes ellenőrizni a hőmérsékleti adatokat nagy terhelés mellett is, erre használj valami XP alól futtatható rendszermonitorozó programot. Egy 3200+-ra húzott 2,5-ös Barton hőhatára valahol 70 fok körül alakul, de a 80-at semmiképpen nem lépheti túl! Ennek tudatában ellenőrizd le a CPU hőmérsékletét, és ha szükséges, vásárolj rá egy profi coolert.

USB HIBA ÉS FAGYÁSOK

Hi Guru Team!

Az lenne a problémám, hogy bármilyen USB eszközt csatlakoztatok a géphez, az nem jelenik meg a sajátgépben! A tálcán alul kiírja hogy „a biztonságos eltávolítás érdekében kattintson ide" de amúgy semmi! A tulajdonságokban azt írja ki hogy a 0. helyen van! Ez minden, amit tudok!

A másik gond, hogy a gépem játék közben elég gyakran fagyogat! Van amikor bírja 2-3 óráig de van úgy hogy 20 perc és annyi neki! Már próbáltuk szervizben, és ott azt mondták, hogy videokártya-baja van! Kicserélték egy ugyanolyan típusú vadi új karira! Két hónap múlva újra jelentkezett a probléma! A videokártya már háromszor lett benne kicserélve!!! Mi lehet a baj? Az alaplap nem szereti? Vagy valamelyik más alkatrész mondta be az unalmast?

A konfigom a következő: Intel Celeron D 2800, 512 MB Samsung (400MH), GeForce FX 5700LE 128 MB, 450 W Mercury tápegység, 80 GB Samsung winchester, az alaplap kézikönyvén pedig ez áll: Intel 865GM3/865GVM2/865PEM3 series és annyit tudok hogy a chipsete 865! Előre is köszönöm

Dongo

Kedves Dongo!

Mindkét leveledre egyszerre válaszolnék. Ellenőrizd, hogy az alaplapi chipset driverei rendesen fel vannak-e telepítve, azután a BIOS-ban keresd meg az USB beállításait. Itt ellenőrizd, hogy engedélyezve van-e az USB 2.0-ás opció. Ha ezután sem működnek rendesen az USB-s eszközök, akkor nézd meg őket másik gépben. Ha ott jól mennek, akkor lehalt az alaplapi USB vezérlőd (ez sajnos

Általános tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

low-end alaplapoknál nagyon gyakori hibajelenség), a megoldást pedig vagy új alaplap, vagy egy kétforintos PCI-os USB-kártya jelenti. A sorozatos fagyások viszont már komolyabb téma. Az én gyanúm szokás szerint a gyenge minőségű tápegységre terelődik, mert ez az a komponens, ami hibás feszültségértékekkel, és elégtelen vagy túlzott energiaellátással szép csendben ki tudja nyírni a többieket, beleértve a VGA-kártyádat is. Próbáld meg kicserélni egy márkás 400W körüli modellre (Chieftec, Sirtec, Tagan, Enermax, Vantec, Antec, Coolink stb.), és nagy valószínűséggel megszűnnek a gondok.

LEFAGYÓ GÉP

Hy GURU!

Sajnos nem tudtam dönteni igazán, hogy hova is írjam ezt a levelet, majd átnéztem az újságot és a hvm-nél döntöttem. A problémám elég kacifántos és sajnos eddig senki (haver, szakértő, szervizes) sem tudta megoldani. A konfigom: ASUS P4P800, Celeron 2.8GHz, ATI RADEON 9600 256MB VIVO, 128+512 DDR RAM, Windows XP Home Edition (SP2).

A baj a következő: a játék elindul, megy és határozatlan idő után lefagy. Valamikor 10 perc sem kell, de valamikor ott ülök egész éjszaka és semmi baja. Gyanakvásaim: poros a venti, nem hűt rendesen, szoftverfrissítés, ram, videokártya. Az elsőnél kitisztítottam és utána sem volt változás, bár eddig is nézte az asusprob a hőmérsékletet (nem melegedett). Megcsináltam az összes hardverhez. Először összeveszett a két ram, de akkor az xp is fagyott majd azt megcsinálták. Bevittem leellenőrizni 1 napig gyötörték és nem találtak semmi. Most utolsó reményem ti vagytok, mi lehet a baj? Üdvözlettel 1 új guru fan!:

bebebe

Kedves bebebe!

Látom már minden szóba került, de nekem valami hiányzik a felsorolásból: TÁPEGYSÉG? Ha ezzel nincs gond (egy tuti működő kölcsön táppal is fagyogat a cuccos), akkor szerelj ki minden felesleget a gépből (hangkártya, létszámon felüli IDE eszközök, beleértve a működéshez nélkülözhető HDD-ket is!), és nézd meg mi a helyzet így. Ha jó a cucc, akkor egyenként szerelj vissza mindent, és akinél elkezdődnek a fagyások, az a bűnös. Ha mindez nem hozott eredményt, akkor következhet a RAM-ok vizsgálata. Van egy memtest86+ nevű kis program. Ereszd rá a verdára, és hadd szóljon (hagyd ott pl. éjszakára). Ha reggelre nem ír ki hibát, akkor a RAM-okkal semmi gond. Ha a hőmérsékletek nem magasak, akkor ezzel sem lehet probléma. A VGA-kártya stabilitását szintén egész estés 3DMark loop-pal érdemes ellenőrizni. Az alaplap és a CPU megbízhatósága kényes kérdés. A CPU nagyon ritkán szokott megdögleni, ennek kiderítése pedig fáradságos meló: a procit ki kell robbantani a gépből, és kipróbálni máshol. Ha egy eddig jól működő gépet instabillá tesz, megvan a hunyó. Az alaplap még gázosabb, de ha a CPU-VGA-RAM trió tökéletes, akkor gyanúm legközelebb erre terelődne.

PENDRIVE HIBA

Helló Guru Team!

Van egy USB 2.0 Pendrive-m. Tegnapelőtt még jó volt, de már máma nem. Beteszem, és ezt írja ki : Az USB-eszközt nem lehet felismerni. A számítógéphez csatlakoztatott egyik USB-eszköz működésében hiba lépett fel, a Windows nem tudja felismerni. Ha segítségre van szüksége a probléma megoldásához, kattintson ide! Ha beteszem 5 percen belül felforrósodik. Mit csináljak vele? Fontos lenne a válasz!!!! Légyszíves, írjatok vissza! Előre is köszönöm:

Dobos Krisztián

Kedves Krisztián!

A megoldás roppant egyszerű: ha van USB-s eszközöd, ami nem pendrive (egér, billentyűzet, akármi), akkor ezzel ellenőrizd a kérdéses USB aljzatot. Ha azzal megy, a pendrive-al meg nem, akkor vidd el egy másik géphez a pendrive-ot és csatlakoztasd. Ha megy, akkor az egyik fentebbi levélre adott válaszomban találsz bővebb instrukciókat a hiba elhárítására. Ha viszont másik gépben sem megy a pendrive, akkor vegyél másikat.

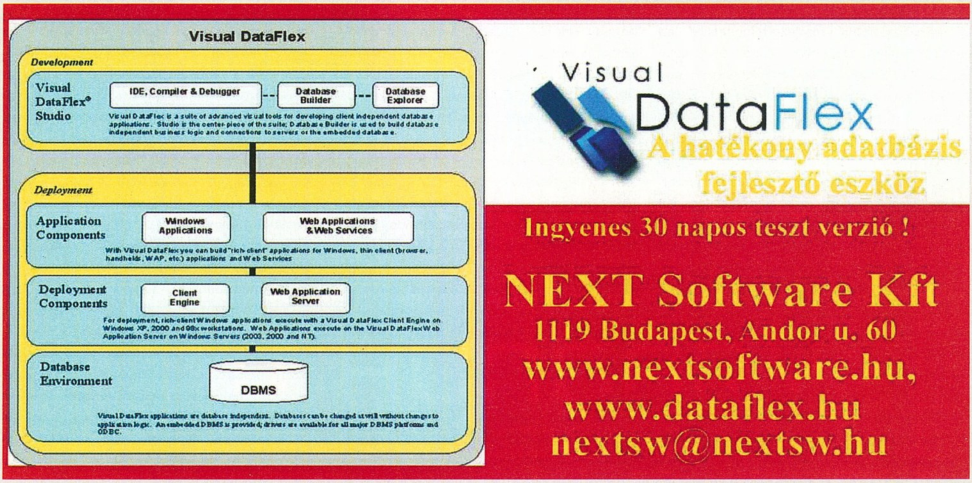
KIKAPCSOLÓ GÉP

Szia Cray!

Egy igen érdekes, komoly és számomra teljességgel érthetetlen problémával fordulok hozzád. A probléma a következő! Az utóbbi egy hónapban felvett a gépem egy elégé rossz szokást! Történik ugyanis, hogy egyszer csak fogja magát és bármiféle figyelmeztetés nélkül kikapcsol,

Általános tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.



de olyan szinten, mintha az áram ment volna el, tehát még ki se lép a rendszerből. Ez után csak úgy tudom újra elindítani, ha hátul kikapcsolom a tápegységet, majd vissza, aztán indul, ha ez nincs meg hiába nyomogatom a power gombot, tojik rám.
Sokat törtem az agyam, mi lehet az oka. A gépen változtatás nem történt már vagy fél éve, semmilyen hardware elem nem került bele, se ki belőle. Az oprendszer úgy négy hónapja tanyázik fent, vírusirtó (nod32, bár ezt sajna vmiért nem tudom frissíteni a márc 21-i verziónál frissebbre) állandó monitorozással megy, windows tűzfal maxon, spyware-t pedig sűrűn futtatok (Spybot és Ad-Aware SE). Rengeteget törtem a fejem, mi a fene lehet ez! Próbáltam, hátha valami kábel szál szakadás, de ez biztos nem, néztem, hátha valami túlmelegszik (ez sajnos számomra szintén érthetetlen oknál fogva mindig probléma volt, pedig már egy éve le van véve a ház mindkét oldala. Zalman hűtővel a p4 3 ghzem (nincs húzva) alapjáraton megy 45-50 fok körül, egy bikább játéknál meg fel megy úgy 65-68-ig is), ezért egy álló ventilátort betettem a gép mellé, hátha itt a gond. Na ez hozott javulást, két egész álló napig ment a gép gond nélkül (csak én fagytam meg mellette, sebaj ott a télikabát), erre ma megint eljátszotta ezt velem kétszer hűtés mellett. Abit alaplapom van és sajna az északi híd hűtőm csapágyas lett, emiatt működik ugyan, csak egy rém idegesítő, ropogós hangot ad, ezért gondoltam kipróbálom, kiékeltem, hogy ne tudjon menni (tudom, most fogod a fejed egy ilyen barbár megoldáson, de ez van), de ez sem okozott problémát az elmúlt pár hónapban, 35 fok fölé nem igen ment a híd. Néztem azt is, van e valami összeköthető szoftver esemény a kihalás idején, de semmi, volt, hogy itt hagytam a gépet este, teljesen magában, nem futott rajta semmi és reggelre ki volt kapcsolva. A winyó mondjuk rendszertelepítéskor lett defragmentálva, azóta nem, nemtom ez okozhat e galibákat. Ezen kívül úgy egy két hónapja egy másik érdekes dolog is történt, nem tudom vane összefüggés: a winyóm (szerintem ez lehet, mivel megnéztem az összes ventilátort és azok nem csinálták) néha egy ilyen éles nagyon cincogi sípolós hangot hallat. Teljesen rendszertelen időközönként (pl. most is, mikor nincs neki semmilyen munkája), van amikor akkor csinálja, ha van winyómunka (és akkor a berregéssel szinkronban teszi), de van hogy csak amúgy zenél a fülembe. Nem tudom van-e összefüggésbe a kikapcsolással. Ja amúgy a winyó most lesz egy éves, egy 3 év garis 200 gigás samsung SP2004C (SATA). Hmm, nemtom lehet-e még fontos említendő infó, talán csak a konfigom: Abit AI7, P4 HT (Northwood)) 3,0 Ghz, 4*256 MB DDR Kingmax 433 mhz 400 mhz-en (én nem húzok semmit, bőven elég az alap is, jobb a békesség, tudod), Ati Radeon 9800 Pro 128 Mb (Zaphyr), Samsung 200 Gb 8 mb cache Sata, Soundblaster Live!, Chieftech ATX-1136H 360 W-os tápegység. Ja és három dvd meghajtó (táp szempontból ez is fontos lehet) egy plextor px-116A olvasó, egy Lg GSA 4040B és egy LG GSA 4163B, Oprendszer: XP Pro SP2 hun, a winyó három részre van particionálva, mindhárom NTFS. Azért írtam ilyen rengeteg mindent, hogy teljesen képbe legyél, így könnyebb megtalálni a probléma valódi okát.
Karácsony Gábor

Kedves Gábor!
Joc szétrúgja a hátsómat, ha meglátja mekkora levelet alkottunk ide a rovatba de sebaj! Mindenképp azt javaslom mindenki másnak is, hogy amennyire csak lehet, írja le részletesen a hibát. Nagyon sok ilyen levéllel találkozok, hogy: „lefagy a sims2 meg a wow kb. óránként szerinted ez mitől van". Na én erre nem tudok mit írni, mert kb. hetvenhatféle oka lehet, ezért kénék mindenkit arra, hogy írja le kultúráltan a pontos hibajelenséget. Nem mindegy, hogy valami totál merevre fagy (Num Lock se reagál), vagy csak kivág desktopra és a sérült task lelőhető. Sokféle fagyás van, és én úgy tudok segíteni legjobban, ha pontosan leírjátok, hogy mi történik. A konfigoknál meg nem kell az utolsó csavarig leírni mi van a gépházban, mert felesleges. Ami itt számít az a táp, alaplap, CPU, VGA, RAM, HDD, esetleg az oprendszer. Természetesen, ha hangokkal kapcsolatos a gond, akkor írd le milyen hangkártyád van, de amúgy lényegtelen.
Most pedig vissza a felvetett problémához: Én mindenképp beszereznék a helyedben egy korrekt északihíd-coolert, mert hiába ír ki oda neked harmincakárhány fokot, erős a gyanúm, hogy ez így nem teljesen egészséges, ahogy most van. Továbbá feltűnt, hogy nagyon sok IDE egységet használsz, a VGA-kártya is kellemeset fogyaszt, és a RAM-modulok száma is magas. Akármilyen remek kis táp az a Chieftec, szerintem ez már sok neki, az ilyen terheléshez már inkább a 420W-os tesója lenne megfelelő. A gondjaidra szerintem nagyobb teljesítményű tápegység és egy korrekt northbridge cooler (pl. Zalman ZM-NB47J) jelenti a megoldást. (Későbbi leveledben írtad, hogy egy nagyteljesítményű mélyládát használsz közvetlenül a gépház mellett. Ez nagyon nem tesz jót, minimum 60 centire igyekezd eltávolítani a cuccot, ellenkező esetben a hangszóróban lévő mágnes, illetve tekercs érdekes hatással lehet a gépedre!)

ÚJ MEREVLEMEZ

Sziasztok!
Lenne egy kérdésem, mégpedig: Éppen merevlemezvásárlás előtt állok, és az lenne a kérdésem, hogyha veszek egy új winchestert, akkor miután beszereltem, kell-e valamilyen beállításokat elvégezni a gépen. Arra gondolok, hogy meghajtó-betűjel-hozzárendelés, vagy éppen partícionálás... (Amúgy Windows XP Professional-om van) Előre is köszönöm rövid, ám de fontos válaszotokat! V. Norbert

Kedves Norbert!
Alapesetben betolod a helyére a HDD-t, becsavarozod, bekötöd (árammal-adattal), és ráindítasz a gépre. Ha a BIOS rendesen felismeri, akkor XP alatt sajátgépre alkalmazz egy jobbklikket, ott pedig válaszd a Kezelés menüpontot. Itt a lemezkezelés alatt szépen fog látszódni jobboldalt az új egység, és kényelmesen meg tudod partícionálni. Ezek után megformázhatod akár intéző alól is, és készen is vagyunk.

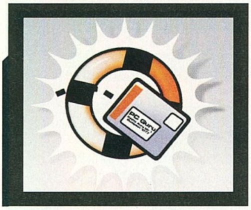
HANGFALRENDSZER

Sziasztok!
Az lenne a kérdésem, hogy egy 10 nm-es szobába szeretnék bezsúfolni egy hangrendszert. Magára a hangfalakra kb. 50 e Ft-ot költenék, míg hangkártyára 10-15 e Ft-ot. Főleg trance rajongó vagyok, így a dinamizmus fontos lenne számomra, emellett ambient és chillout zenéket is meg szeretnék szólaltatni vele. Elképzeléseim első körben a Jazz J-9940 és a Genius GHT-511-re terjedtek ki. Ajánlásotokat a hangrendszerre és a hangkártyára előre is köszönöm. Kcsipa

Kedves Kcsipa!
Hangrendszerek esetében fokozottan érvényes, hogy az egész rendszer csak olyan erős, mint a leggyengébb láncszem. Ezért én a helyedben hanyagolnám azt a Genius-csodát, és beújítanék egy tisztességes hangkarit, pl. egy Creative SB Audigy SE Value-t (kb. bruttó 8000 HUF). Emellé kiválóan fog passzolni egy Altec Lansing MX5021 (kb. bruttó 42-44000 HUF). Ez egy 2.1-es szett, de neked nem házimozira, hanem csak zenehallgatásra kell, ezért a pénzedért a legjobb minőséget keresed a PC-d mellé. Az Altecet nem kell senkinek sem bemutatni, a márka több mint 10 éve garancia a minőségre. A szett ráadásul THX-minősítésű, amivel igen nagyot lehet villantani a haverok előtt! (Más értelme úgyse sok van... Amúgy az a javaslatom, hogy hallgasd meg vásárlás előtt a kiszemelt cuccot olyan zenékkel, amiket szeretsz. Ezek a rendszerek ugyanis tele vannak kompromisszummal – még a sokszázezresek is – tehát tökéleteset nem fogsz tudni venni, csak olyat, ami leginkább passzol a Te zenei ízlésedhez. Ha technót hallgatsz, én olyan rendszert keresnék a helyedben, amiben minél nagyobb a mélynyomó felülete, vagyis legalább 20 cm-s, de inkább nagyobb. Ahogy Cray is írta, az sok.1-et felejteném, legfeljebb 2.1-et javasolnék. — Joc)

A SIMS ATYJA A JÁTÉKOKRÓL * AZ ÚJ MACBOOK * A TÖKÉLETES BÖNGÉSZŐ
TRENDEK I STÍLUS I DIGITÁLIS ÉLETMÓD
tomorrow
WWW.TOMORROW.HU
HURRÁ, NYARALUNK!
NÖVELD AZ ADAGOT
WEBKETTES ELŐNYÖK
trónkövetők
ki lesz a Google utódja?
FIFA VS. PES
RHCP, GREEN DAY
COVBOY
A holnap elérkezett!
Megjelent a tomorrow!
Új trendmagazin!
Digitális kultúra,
stílus, életmód!
Keresd
a hírlapárusoknál!
www.tomorrow.hu
tomorrow

FIFAHUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM - WWW.FIFAHUNGARY.HU
Hazánk legnagyobb FIFA közössége vár Téged is! Fradi-Újpest a FIFAban? Nézd meg Te is!
PESHUNGARY
WWW.PESHUNGARY.HU
PRO EVOLUTION SOCCER hazai fanatikusainak törzshelye. Vagy csak a Fradival szeretnél játszani?
GTAHUNGARY
WWW.GTAONLINE.HU - WWW.GTAHUNGARY.HU
A GTA sorozat szerelmesei mindent megtalálnak: Hírek, kiegészítők és sok érdekesség
FMHUNGARY
WWW.FMHUNGARY.HU
Ha igazi manager vagy, akkor itt a helyed. Mindenről szó esik, ami a manager játékokról felmerül.
Szurkolói mezek - www.focimez.hu
Parnereink
Szoftverek olcsón - www.jatekklub.hu



Szoftver mentőöv

írta · Gandalf

LEFORMÁZOTT MEGHAJTÓ

Csáó!
Az a gondom, hogy nem indult el a CS és leformáztam a C-t. Vagyis csak akartam, mert véletlenül a D-t töröltem le (cumi), és érdekelne, hogy meg lehet-e csinálni valahogy, hogy visszahozni a fájlokat vagy lehetetlen?
thx
bye
Gyuri

Kedves Gyuri!
Ha még nem írtad felül, akkor nem lehetetlen. Számos fizetős, és legalább annyi ingyenes program is a rendelkezésedre áll. Ha a Google-ban a "Partition recovery" keresősztringet adod meg (idézőjeleket is!), több százezer találatot kapsz, amelyek közül biztosan találsz alkalmas progira mutató linket is. Leveled alapján mindenesetre ajánlom, hogy ehhez vedd igénybe tapasztaltabb barátaid segítségét is.

RENDSZERGAZDA JELSZÓ

Csummagambra!
A problémám: van egy SP2-es XP telepítő CD-m. Ez mind szép és jó, csak annyi a baj, hogy amikor felrakom a gépre, csinál egy felhasználót Rendszergazda néven. Ezt sem kitörölni, sem megváltoztatni nem tudom. Ha csinálok egy új felhasználót, akkor nem jön be az üdvözlőképernyő, hanem kapásból ehhez a felhasználóhoz lép be. Ha létrehozok egy jelszót, akkor NEM kéri, és ugyanaz történik, ami az előbb. Már mindent megpróbáltam, de nem sikerült megoldani. Kérlek titeket, ha tudtok, segítsetek.
Köszi,
Szad(d)am

Kedves Szad(d)am!
Az első észrevételem, hogy a Windows nem lehet meg Rendszergazda nevű felhasználó nélkül. Ez az a felhasználó, akinek mindenhez joga van. Ha módosítani akarod a beállításait, azt csak úgy teheted meg, hogy mint Rendszergazda jelentkezel be, és így teljhatalmú tulajdonosként minden felhasználó beállításaihoz hozzáférsz. De törölni nem fogod tudni még így sem.

Mint rendszergazda, módosíthatod a felhasználók jelszavait, és előírhatod, hogy igenis kérje be a jelszót a bejelentkezéskor, és ne előlegezze meg a bizalmat bárkinek. Javaslom egyrészt a Windows saját Súgójának az olvasgatását e témában, valamint az idevágó igen bő szakirodalom szemezgetését, de talán az lenne számodra a leggyorsabb és legegyszerűbb megoldás, ha egy e téren nagyobb tudással rendelkező barátodat vagy családtagodat kérnéd meg, hogy segítsen begyakorolni, mit is kell csinálni.

Ne hidd, hogy pilótavizsgás a dolog, gyorsan el lehet sajátítani mindazt, amire valóban szükséged lehet.

TÖRÖLHETETLEN FÁJLOK

Helló!
Lenne egy kérdésem hozzád. Remélem, van időd válaszolni. Szóval van a Temp mappámban 2 fájl, amit nem tudok kitörölni. Azt írja ki, hogy másik program vagy személy használja. Hogyan tudnám letörölni? Az egyik dat. a másik tmp. kiterjesztésű. Szerintem a netről szedtem le...
Eléggé idegesítő, szóval mit tanácsolsz?
Köszönöm!
Levente

Kedves Levente!
A temp mappában mindig sok szemét van. Egyrészt az oprendszer (a Windows) átmeneti állományai, amelyeket néha otthagy, másrészt a programok többsége ugyancsak ide rondít. Ha ezeket rendszeresen kitakarítod, sok kellemetlenséget előzhetsz meg. Mint leveled jelzi, ezt te is tudod.

Ha valamit innen nem tudsz törölni, az azért lehet, mert egy a memóriában futó alkalmazás keményen fogja. Ez lehet egy teljesen normális, jóindulatú rendszer- vagy felhasználói program, de az esetek jelentős részében valamilyen malware, azaz rosszindulatú program (vírus, féreg, trójai, backdoor, kémprogram, rootkit, órákig tudnám sorolni...).

Javaslom, hogy próbáld csökkentett (safe) üzemmódban indítani a gépedet, és ha szerencséd van, ilyenkor a nevezett fájlokat fogó programok nem töltődnek be, és a két fájl törölhetővé válik. Ha mégsem, akkor meg kellene nézned a Feladatkezelőben, mi fut, és ésszel válogatva a feleslegeseket ki kellene átmenetileg lőni, és ezután újra próbálkozni a törléssel.

Mellesleg, ha csak két fájlt találtál, szerencsés vagy. Nálam néha ennél sokkal több rejtélyes fájl bukkan fel.

Végül eszembe jutott egy újabb eszköz, illetve lehetőség. Lehet, hogy valami reklám- vagy kémprogram potyadéka az egyik, vagy mindkettő, s ha a pottyantó progikat kiiktatód egy alkalmas antivírus és/vagy antispyware programmal, akkor nem tüneti, hanem oki kezeléssel magától a probléma igazi forrásától szabadulhatsz meg.

REJTÉLYES PROGRAMOK

Tisztelt PcGuru Team!
Nekem is, mint mindenki másnak, aki ír, egy kis segítség kellene. Úgy vettem észre, hogy egyre több alkalmazás fut a gépemen a háttérben. Ugyanakkor olyan játékok, amik régebben simán futottak, meg- megakadnak.
Sajnos, nem vagyok egy pc-guru, és egyre jobban őszülő fejemmel már nem is leszek. (Talán majd a fiam néhány év múlva.)
Addig is, ha a feladatkezelőben megnézem a folyamatokat, (van belőlük pontosan 44 db), az ilyenek, mint "svchost.exe", "alg.exe", vagy "wdfmgr.exe" nem mondanak nekem semmit.

Nem szokásom orrba-szájba telepíteni mindenféle programokat a gépre, mégis, mintha szaporodnának. Van esetleg valami módszer, hogy a háttérben futó, de felesleges, CPU-t, memóriát foglaló programokat biztonságosan kiiktathassam? Vaktában nem állnék neki ilyesminek.

A gépem: P4 3GHz processzor, 1 GB Ram, 250 GB Seagate winchester, Asus P5GD1 Pro alaplap, Inno3D Geforce 6600GT videokártya. Winows XP SP2, NOD32, és Outpost megy rajta.
Válaszotokat előre is köszönöm:
Szabó Gábor

Kedves Gábor!
Javaslom a következőket:
1. Alapos vírusellenőrzés.

2. Alapos kémprogram-ellenőrzés több szoftverrel is. Javasolt progik: MS Defender, AdAware, SpyBot, CWShredder és sokan mások...

3. Nézd meg a Vezérlőpult Programtelepítés appletjén, mi mindent telepítettél fel, s ami már tényleg nem kell, végezd el a szabályos uninstall procedúrát.

4. Nézd meg az Msconfig programmal (Start/Futtatás/msconfig) a rendszer betöltésekor indított programjaidat, és ha feleslegeseket találsz köztük, szedd ki a jelölőnégyzetükből a pipát.

5. Keress egy valóban hozzáértő „szakit", aki be tud segítni a „kiszemetelésbe". Lehet, hogy a végén ez lesz a nyerő!

Ami a felesleges szemét kitakarítását illeti, sajna kellő szakértelem vagy megfelelő kulturált segédprogramok nélkül nem lesz könnyű.

Az Outpost nagyon jó tűzfal, és a NOD32-ről is csak dicsérő szavakat mondhatok. Elvileg komoly védelmet ad, de mint tudjuk, a támadók mindig egy lépéssel előbb járnak, hamarabb találják meg és aknázzák ki a biztonsági réseket.

FERTŐZÉS

Hali!
Problémám a következő: kb. 1 hónapja kaptam kölcsön egy Dvd-t zenékkel, meg képekkel. Volt rajta egy „kep.jpg.exe" nevű fájl, amit elindítottam, azóta szinte az összes képem mellé csinált egy azonos nevű.jpg.exe kiterjesztésű fájlt, amit miután letörlök újra visszajön.
Kérdésem, hogy ezt hogy lehetne eltüntetni?
Köszönettel:
Robi

Kedves Robi!
Úgy néz ki, ez egy olyan féreg, ami azzal operál, hogy kettős kiterjesztéseket alkalmazva elrejti másolatait az alapértelmezett Windows beállításokkal dolgozó felhasználók elől.

A trükk lényege a következő: az átvert felhasználó a .JPG.exe kettős kiterjesztésből csak a .JPG részt látja és gyanútlanul rákattint, gondolva, hogy majd a kedvenc képnézegetője megjeleníti a képet. Ehelyett azonban a féregprogram lefut, és valószínűleg csinál néhány újabb másolatot, illetve egyéb féreg-, backdoor-, esetleg vírusfunkcióit végzi. Ennyit az általános tudnivalókról. Az ilyen férgek rendszeresen védik magukat, és valószínűleg van egy rejtett góc, ahonnan legalább egy példány betöltődik a géped indulásakor.

A teendő: alapos vírusellenőrzés valamelyik napra kész programmal. Lehet, hogy lesz(nek) olyan fájl(ok), ami(ke)t nem tudsz törölni, mert fogja a memóriában még aktív féreg. Ezeknek jegyezd fel a nevét és lelőhelyét, majd indítsd újra a gépedet csökkentett (Safe) üzemmódban. Ilyenkor van esély arra, hogy a féreg nem töltődik be, és törölheted.

Ha a kártevő továbbra is a memóriában csücsül, és keményen védi a (vissza)fertőző gócot, akkor próbáld meg megkeresni a feladatkezelő (Task Manager) listáiban megtalálni és kiiktatni. Babrás kézi munka, de megéri.

A következő lépés az indító bejegyzés felkutatása. Mivel ismered (feljegyezted) a fertőzés gócául szolgáló fájl nevét és lelőhelyét, csak rá kell kerestetni a Registryben az olyan bejegyzésekre, amelyek erre a fájlra (is) mutatnak. Elvileg indulhat még más helyekről is (win.ini, system.ini, autoexec.bat, config.sys stb.), de ezek gyakorisága elenyésző.

A további hasonló esetek megelőzésére javaslom, hogy a Windowsban tiltsd le a regisztrált kiterjesztések elrejtését.

FEKETE KÉPERNYŐ

Hello!
Nem tudom, hogy az alábbi probléma hardveres-e inkább, avagy szoftveres, remélem inkább utóbbi. A jelenség a következő: amikor bekapcsolom a gépet a boot-képernyőig semmi gond, de utána, amikor az „Üdvözöljük" üzenet kéne, hogy megjelenjen, nem történik semmi. Fekete a képernyő.

Ekkor csak egy reset segít. Ez egyre gyakrabban fordul elő, átlag csak minden harmadik próbálkozásra indul el a Win. Csökkentett módban, hálózattal eddig mindig elindult és ekkor volt, hogy rendszervisszaállítást akartam eszközölni, de azt láttam, hogy nincs visszaállítási pont, pedig létrehoztam korábban. Már kétszer újratettem a Windowst emiatt (egyszer csak frissítettem, másodszor már a partíciót is töröltem) de nem segített a problémán. Lefuttattam a Kaspersky-t is, ami nem talált vírust. Felmentem a Panda oldalára, ahol van egy ingyenes online vírusellenőrzési lehetőség, az talált 11 spyware-t, de vírust az se talált. Kémprogram pedig tudtommal ilyet nem okozhat, de azokat is igyekszem eltávolítani. SP2-es Windowsom van, valamint hardveres tűzfal is védi a gépet, aminek magának a főbb alkatrészei így néznek ki: PIV, 3GHz; Abit IS7; 6600GT; Samsung 120G Pata, 250G SATA; LG Flatron 775FT.
Segítségeteket előre is köszöni:
pgab

Kedves pgab!
Ilyennel magam is többször szembesültem. Az egyik oka többnyire az volt, hogy a programtelepítések miatt (újságíróként igen sok szoftvert kell kipróbálnom) a Windows behülyül néha, és ahhoz, hogy újból működőképessé, sőt használhatóvá tegyem – te is tudod ugye, hogy ez a kettő nem ugyanaz – a felesleges programokat el kellett szabályosan távolítanom.

Ezt vagy a vele adott Uninstall progival végeztem, vagy a Vezérlőpult Programok telepítése appletjén választottam ki és távolítottam el. Ha csak simán törlöm a program fájljait és könyvtárait, akkor egy sor felesleges Registry bejegyzés benn marad. Ilyenkor tehát nem árt egy Registry karbantartás sem, de ne feledkezz meg a rendszeres (havi vagy negyedéves) lemezellenőrzésről (ScanDisk) és defragmentálásról sem.

Egy másik hibaforrás lehet egy nem tökéletes driver. Lehet, hogy a videokártya, a SATA vagy egyéb eszköz nem tökéletes meghajtószoftvere okoz gondot. Én a helyedben körbenéznék a gyártóknál, milyen frissítések vannak.

A hardveres dolgokat én nem zárnám ki teljesen a helyedben. Érdemes legalább megigazgatni a csatlakozókat és kábeleket a gépházon belül. Nekem ilyen esetem is volt már, és nem csupán a saját gépeimmel. Egy kontakthiba miatt lehet, hogy a rendszer nem mindig találja meg háttértárait, és ez okozza a gondjaidat. Tapasztalatból beszélek.

Feltételezéseddel ellentétben sajnos kémprogram okozhatja a jelenséget. Mégpedig azzal, hogy nem tud miatta betöltődni néhány driver. Volt olyan esetem, ahol annyi kém- és reklámprogram akart betöltődni, hogy már a felállás is 15-20 percbe telt, és végül a gép már a netre sem tudott felcsatlakozni.

Gondold csak el! Lehet, hogy egy kémprogram épp azzal fogja a gépedet a lefagyások idején, hogy gazdáival próbál kommunikálni, de hiába, mert fejlesztőjének honlapja már nem elérhető. Szóval alaposabb kémprogram-ellenőrzést is ajánlok, itt a Szoftver mentőövben már számtalanszor leírtuk, hogy mely ingyenes programokat ajánljuk.

OLLA OLVASÓK!

Elég sok most a téma, kevés a hely, így nem húzom el nagyon a bevezetőt, de valamit el kell mesélnem. Aki figyelmesen olvasgatta a levrovot, annak feltűnhetett, hogy rettentő önuralomról téve tanúbizonyságot, én bizony ellenálltam a WoW csábításának, és ezt nemegyszer fennen hangoztattam is (ami után rendszerint meg is kaptam a magamét Hancutól és Christől). Jelentem, megtört a jég, feladtam elveimet, elcsábultam, megtörtem, nem bírtam tovább: elkezdtem WoW-ozni. Úgy gondoltam, ezt mindenképp meg kell, hogy osszam veletek. Na akkor vágjunk bele...

STARCRAFTTAL KAPCSOLATOS LEVÉL

Hali nagy Zak-ó!

A levrovba még nem írtam, de most már muszály volt. **(Nem akarom elvenni a korrnéni kenyerét, de próbáljátok már megjegyezni, hogy az muszáj!, mondjuk jusson eszetekbe, hogy „tehénajak", azaz múú száj.) (Akkor ezt most hogy javítsam ki? Bah... – korrnéni)** Lenne pár kérdésem és ötletem is, és mielőtt kapásból törölnél, olvasd el!

1. Mi a neved? Csak nem Zakariás? :) Vagy csak szereted a vonatokat...?
2. Még régen a „kis gömböc" a Flatlány SW: BF2 cikkénél a másvélemény boxba azt írta, hogy „Fatlány" – ez szándékos volt?
3. Pokoli Szomszédok 2? *eg*-hogy mutassam milyen 1337 vagyok...
4. A Starcraft2-ről valamit tudsz? Hogy mikorra várható stb.?
5. Te játszol, és ha igen mivel? (PC-n)
6. A cikkekben az alcímeket ki találja ki?

Ötletek: 1. A Grath fan clubot (a fórumon) át kéne nevezni "Kis Gömböc" fan clubbá nem?
2. A DVD-re rakhatnátok filmeket, mint régen, sztem volt közöttük pár jó.
3. Hancunak mond meg, hogy a Starcraft trónfosztásának az ideje majd a SC2-vel jön el...

Bye! by: Aldaris, ismertebb nevén bwtassadar

Ui. Nem kell berakni (nem sértődök meg akkor se, ha mégis), de ha bekerülnék, akkor valami Starcrafttal kapcsolatos címet találjál ki a levelemnek! **(Megfelel? Bár most már mindegy...)**

1. Vagy csak ilyen rejtélyes figura vagyok, aki nem árulja el... megjegyzem, egyik tipped sem talált. 2. Szerinted? 3. N46y0n |337 v46y. (Remélem ezt nem várjátok el, hogy kijavítsam... – korrnéni) 4. Bár nagyszámú küldöttség jött vissza az E3-ról, erről mégsem tudunk semmit. 5. Újabban csak WoW. 6. Leginkább a szerzők. Ha elfelejtik, vagy rettenetes, akkor jön a szerkesztő (Hancu vagy Grath, attól függően, melyik rovathoz tartozik). Ötletek 1: De de, örülne nagyon. Ötletek 2: Voltak köztük jók, viszont a mai gigás demóméretek korában úgy döntöttünk, hogy inkább mással foglaljuk a helyet. Ötletek 3: Megmondtam, hümmögött valami érthetetlent.

A BARBÁR

Hell'ah PC Guru Team!

Nem is gondolnátok milyen híresek vagytok !! A haverom (vagyis volt haverom) önállósította magát, megkérdezte: kivághatom ezt a jó kis képet (természetesen PC Guruból) válasz automatikus NEM volt... amikor elment, a Gurum ott volt borító nélkül... mik vannak... szóval akinek van valami elzárható helye azonnal rakja oda a PC Gurukat :D...

Üdv! Hű olvasótok:R!te0

Bár a lelkem mélyén megértem, ha valaki olthatatlan vágyat érez Gaben egyik címlap-összeállításának birtoklása iránt, de azért szerintem itt nem hírességről, sokkal inkább tolukságról van szó, a (volt) barátod részéről. Esetleg érdeklődj utána, hogy ha a tenger túlfelén mindenféle színész- és énekesnőcskék biztosíthatják a lábukat, akkor te megteheted-e ugyanezt kedvenc magazinoddal?

TELJES JÁTÉK, KICSIT MÁSKÉNT

Hali Zak és persze a kedves PC Guru team!

Mikor kézhez kaptam az új újságot, már mielőtt még kinyitottam volna, éreztem valami furcsát a címlapon. Nemsokára rá is jöttem hogy mi az. A válasz egyszerű: az e havi teljes játék a Deus Ex 2! Az előző számban beígértétek a Tomb Raider 5-öt, és most mégsem az volt benne!! Ezt most nem szemrehányásképpen mondom, de igen meglepően ért ez az apró, mégis jelentős változtatás.

A kérdésem ezzel kapcsolatban egyszerű, rövid, konkrét és könnyen érthető: Miért? Nem mintha a Deus Ex 2 nem lenne jó, de mégis elfogott a kíváncsiság, hogy ugyan miért nem az előző hónapban beígért játék jelent most meg?

Üdvözlettel:Szűcs Dániel

Ui. A Deus Ex ha még jobb is egy picivel, rólam tudni kell, hogy tipikus Tomb Raider rajongó vagyok.

Vajon a Sasa tényleg teljesen feleslegesen írja a bevezetőket? Ám egye fene, még ha így is van, viszont én is teljesen feleslegesen írom a levrov bevezetőket?! Grrrr... Most viszont biztosan örültél, hogy lett helyette újabb, szebb, szagosabb Tomb Raiderünk. Én ugyan mondtam a Sasának, hogy sopánkodjunk még egy kicsit, esetleg mondjuk azt az Eidosnak, hogy nálunk ez sem indul, hátha elküldik a Legendset, de a főnök azt mondta, szeretne még később is anyagokat kapni az Eidostól, ne vesszünk össze velük.

REKLÁM

Hali!

Valaki tud abban segíteni, hogy játékbetétdalokat lehet kapni MO-n? Vagy esetleg tud olyan magyar honlapot, amin rendelni is lehet esetleg? Eddig csak külföldi oldalon találtam ilyet de azzal nem sokra megyek, mert MO-t még nem is ismerik mint postázási címet

Köszönettel:

Amadeus

Kapcsolnám rezidens játékzene-gyűjtőnket, Gömböcöt: „Ha amerikai, európai fejlesztésű játékról van szó, az Amazon bármelyik verziója (.com; .co.uk) nagyszerűen használható. Ha valami japán, konzolos dologról van szó, a www.gamemusic.com cím az ajánlott."

Cikkírói pályázat

Cikkírói pályázatunk első helyét (a különdíjas aknakereső-bajnok mellett) Borenszki Ádám nevű olvasónk nyerte egy Need for Speed Most Wanted cikkel. Kettejükkel a közeljövőben még biztosan találkozhattok a PC Guru oldalain...

Képaláírás pályázat

Múlt havi feladványunkra ismét rengeteg megoldás érkezett, íme az általunk legjobbnak találtak:

"...mondom az ujjamat!"
Bence

"Ilyenkor éri meg magenta színű gombnak lenni!"
Czekmasi Csaba

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

IZÉ

Pokol-horse! (Hell-ló!)
Hazamentem, kinyitottam az ajtót, és másnap megjelent a PC Guru. Mekkora véletlen!!! Ace

Kazuár. Esetleg Stőger. Az a rüs Stőger... (Ne is próbálkozzatok, garantáltan hülyébb tudok lenni bármelyikőtöknél!) (Én ezt már nem bírom követni... – korrnéni)

ANONYMUS

Lenne 1-2(ezer) kérdésem
1. Mi a ti igazi nevetek?
2. Hányan vagytok a szerkesztőségben?
3. Miért mindig pénteken jön ki az újság?
4. Miért te írod a levrovot?
5. A Counter Strike Condition Zero és a La Rush lesz valaha teljes játék?
6. Szoktatok csúnyán beszélni?
7. Ugye válaszoltok? Ha válaszoltok, akkor kösz, ha nem, akkor kinyal.
keusch misi

Húúh, egy határozott olvasó (csak remélni merem, hogy már iskolás korú). 1. Benne van a lapban, tessék kutakodni (csak az enyém nincs, de én – mint azt ma már írtam – ilyen rejtélyes vagyok). 2. Három szobányian. Na jó, kettő és fél. 3. Öööö... ez a nap lett kijelölve sok évvel ezelőtt egy összevont fengshui-tarot-kávézaccjóslás esetén, mint optimális. 4. Mert sokak szerint elég kretén vagyok hozzá. 5. Hát a jövőbelátás nem tartozik kreténi skilljeim közé, de maradjunk annyiban, hogy a CS:S nem valószínű, a Rush pedig már esélyesebb... 6. Soha. 7. Ugye hogy ugye. Ha elolvasod, akkor kösz, ha nem, akkor ... (huh, most majdnem csúnyán beszéltem).

ELLEN WOW

Szevasz Zak!
Kérdeznék egy párat: A Guild Wars kiegészítője havi díjas? Tehát ha felraktam, akkor mindig fizetni kell? Ha nem tudtam megvenni a collectors editiont egy játékhoz, pl Heroes 5 és még sok másik, akkor honnan tudok extrákat beszerezni? Értem itt például az esetleges posztereket, vagy térképeket, meg egyéb finomságokat. (Igazából a poszterek érdekelnek minden mennyiségben) Ha tudsz plz segíts!!!! Köcce.
Shiron

Nem, a Guild Warsban pont az a szép, hogy nincs havidíj, cserébe viszont fél-egy évente meg kell venned egy kiegészítőt az új cuccok/feladatok/kalandok miatt. Poszterek miatt például az újságszerkesztőségeket, kiadókat, forgalmazókat, viszonteladói boltokat lehet ostromolni (de sokan szerettek meg most megint). (A szerkesztőségek közül a PC Gurut nem érdemes zaklatni, náluk nincs, vagy ha van, nem is adnak, ezek ilyen szemetek – Hancu és Gömbi.)

A MISZTIKUS KAZUÁR

Üdvözlet nektek Guru Team!
Néhány kérdéssel fordulnék hozzátok: 1.Meg tudnátok nekem mondani mi az a kazuár? 2.Mikor jelenik meg a FlatOut 2 3? Nem muszály **(J!!!)** engem beírni a levrovba, elég csak megmondani a válaszokat mert én már feldúltam mindent, de nincs semmi infó. 4. Nagyon nagyon nagyon köszönöm a választ.
....(Alex)...

A FlatOut 2 július 7-én, vagyis éppen ma, vagyis mire ezt olvasod, majdnem két hete jelenik, illetve jelent meg. A kazuár a Stőgerek címerállata, de többet nem szeretnénk elárulni róla, mert a Nagy Kazuár-rend két kelevézspecialistája, Hancu és Grath alaposan ellátnák a bajomat...

KÖZSZOLGÁLAT

Hi Gurutím!
Régen hallottam egy újságról, a neve PS Guru volt. Ez a lap még létezikvagy már megszűnt? Ha igen, mi lett vele? Ha nem, mi lett vele?
Hűséges olvasótok:
Pintér Máté

A PS Guru, mint olyan megszűnt. Azonban most már fél éve kapható a Play! című újság, melyhez szerkesztőinknek is bőven van köze, és sokkal jobb, mint a néhai PS Guru. Improved PSG, mondhatnánk (nofene, máris kibújt belőlem a WoW-os).

AKI KÉRDEZ (MEGINT): GEZAJOZSI

Szasz Guru team (és Zak)!
- Szerintem egyetlen 13 éves sem mondhatja azt magáról, hogy pont a szülinapján került be a PC Guruba. **(Hát, szerintünk ne nézd meg a Class of Nuke'Em High 2: Subhumanoid Meltdown című filmet!) (Nem mintha ennek bármi köze lenne ahhoz, amit írtál.) (De ez talán nem is baj...) (Ugye?)**
- A kazuáros ötlet majdnem bevált. Mind két esetben ugyanaz volt a gyerek. (Mikor felolvasta az egyik barátom a cikket majdnem halálra pirult.) **(Kazuár power! Sőt, kazuár for president!)**
- A végén TM Sunriseot kértem szülinapomra.(Most is azzal játszom.) **(Nem, nem, most éppen emailt írsz...)**
- A hardveres problémára találtam megoldást hála nektek. De majd egy ventis csere is kell. **(Hát, ilyen sem volt még, hogy a levrov hardveres problémákat oldott meg, de ugye mindent az olvasókért!)**
-Azért nem tudtam visszaírni, mert a postás bácsi későn hozta a lapot (megkorbácsolni nem volt idő mert elhúzta a csíkot).
- Egyet kell értenem Grathel kapcsolatban. Nem kéne cikizni. **(Ja, ja, csak azért mert akkora, mint egy zongora, nem kéne cikizni!)**
-Egyébként apám már azt kérdezgette, hogy bevennétek-e egy gyerek kritikust a csapatba. Hát most erre a kérdésre kéne válasz. (Szerintem erre is azt fogjátok mondani, hogy: Ő, hát, izé, hogy is mondjuk... stb.) **(Ő, hát, izé, hogy is mondjuk...)**
-Pár lánya az osztályomból jó (és aranyos) kritikusnak tartja Birkás Petit. Ő máshol is dolgozik? **(Hallod Peti, menő vagy a hetedik osztályos lánykáknál!)**
-Hát megint tele írtam magam ezért abba is hagyom. **(Nemá', ilyen hamar?!)**
Hű (és előfizető) olvasótok:
Gezajozsi (Ifj. Gézárt József) {-_-}

HIS CHRIS

Hali!
Remélem, nem gázolok bele Chris lelkivilágába azzal, hogy megsúgom neki a Thunderfury nem jó tankolásra, ellenben az összes rugó utálja, mert elvitte előlük. :) A Spineshatter vagy a Quel'Serrar sokkal jobb :) De grat a full t2-höz :)
Üdv! Zölcsi

Mindig örömmel fogadunk olyan leveleket, amiben molesztálják, zaklatják, sértegetik, ironizálják, parodizáljak kedvenc lemezmellékletesünket. Ráadásul ilyenkor ő már nincs is itt, hogy reagáljon, és ezeket mindig veletek együtt, csodálkozva olvassa a lap megjelenésekor, és csak nagy nehezen lehet lebeszélni az agresszív válaszadásról (mivel a levél „Buta vagy Chris" témamegjelöléssel érkezett, dolgunk jó eséllyel még nehezebb lesz). Egyébként a Thunderfury tényleg jobb tanknak, mint rugónak – mondom ezt több napos (!) WoW-karrierrel a hátam mögött...

KORHATÁR

Hali Zak
13 éves vagyok, de mióta az eszemet tudom, azóta azt is, hogy van PC Guru, imádom a PC Gurut! Lenne két kérdésem!
1. Miért nem tudok a Godfatherben kiszállni a kocsiból ?
2. (Ez komoly!!!) Hány éves kortól lehet bekerülni a PC Guru szerkesztőségébe?
Mert ezért sokat is teszek + tanulok!
Köszi
Nagy Tisztelettel TirNaNog

1. Mert nem eredeti verzióval próbálkozol. 2. Hát egyszer egy kollegina behozott egy pár hetes csecsemőt a szerkesztőségbe, úgyhogy kifejezett limit nem nagyon van. Ha esetleg arra gondolsz, hogy a cikk megjelenéséhez milyen idősnek kell lenni, hát ezt sem korlátozzuk (bár nyilván a cikk minősége valamilyen szinten kapcsolódik a cikk írójának életkorához...).

CSALÁDBAN MARAD

Hi Guru, és Zak!
Megváltottam a világot, és gondoltam szólok: istenítsetek! Most hülyének néztek, de a húgomat (gép, Guru, és Heroes ellenes) rászoktattam a Heroes V-re! Annyit beszéltem neki a játékról, hogy leült mellém, s mikor megmutattam neki a vérfúriákat, leült mellém. Azóta ízig-vérig Heroes, és Guru-rajongó!
Hűséges előfizetőtők: Gy. Márton

Mutasd meg neki Birkás Peti képét, mint feljebb kiderült, ő a fiatal lányok bálványa. Régi tervünk, hogy alakítsunk egy fiúbandát, ezek után abban mindenképpen ő kapja majd a "süldő lányok bálványa", illetve a "felszólításra úúúh béjbé! kiáltásokat hallató" szerepköröket. Az albumra előrendeléseket, illetve a formáció nevére javaslatokat elfogadunk!

TIKA TITKAI

Hi PC Guru!
Ha elakad valaki egy játékban akkor, honnét szerzitek neki meg az információt? Talán végigvittettek minden létező játékot?
Köszi: balintos9

Hát, akár hiszed, akár nem, mi azért elég sok játékot kipróbálunk. Ha meg valami extra óhaj-sóhaj-kédrés érkezik, akkor beizzítjuk Tikát, aki az emberiség által ismert minden FAQ-gyűjteményt és rajongói fórumot végignyálaz, csak azért, hogy kiderüljön, hogy is kell megölni a kék szörnyet a 25. szinten...

TERJED A NYAKLEPRA

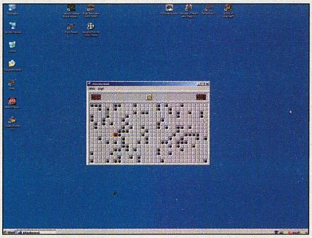
Szeva Gurusok!
Képzeljétek mi történt: megvettem a mostani gurut, szokásom szerint hátul nyitottam ki, és aztán elolvastam a szörnyű levelet, meg ami Hancuval történt. Másnap lementünk haverral a strandra (a sok Oblivionozás mellet), és leégtem. ÁÁÁ!!! Ne olvassátok el az erről szóló irományt, mert titeket is elkap a végzet keze!!!
$Zoly
Ui. Üdv mindenkinek!!! Ja, és jó volt az E3 bemutató. Kár, hogy a Dió3-at nem jelentették be!!!

Pedig mi figyelmeztettünk, kár érted, jó ízlésed volt az újságok terén. Béke poraidra... Ja, kár a Dióért, talán majd ősszel. Apropó, remélem mindenki jelentkezett az online foci VB tippjátékra, aki jönni akart Lipcsébe... (Na persze annak vége – illetve csak két meccs marad –, mire az újság megjelenik, úgyhogy ennek most nem volt sok értelme, de hát nem is amiatt olvassátok a levrovot, ugye?)

Na fiúk-lányok, én most balra el, megyek sütkérezni a forró homokos tengerpartra. Négy hét múlva találkozunk. Aloha...

Zak (levrov@pcguru.hu)

Meglepetés! Még nincs vége a levrovnak, ugyanis kiharcoltam, hogy szorítsunk itt egy oldal helyet cikkíróversenyünk különdíjas pályamunkájának közzétételére. Turulez fedőnevű olvasónk láthatóan nem vette túl komolyan a feladatot, és a Windows aknakeresőjét „tesztelte", mi mindenesetre jókat kacagtunk az iromány (bónuszkérdésünk: vajon kinek a gépén készült a cikket illusztráló kép?). Íme:



WINDOWS AKNAKERESŐ

Az Aknakereső (Minesweeper) története nagyon régre nyúlik vissza. A találó nevű 1985-ös Relentless Logic (könyörtelen logika) is hasonló témájú alkotás volt, de maradtak ránk ennél régebbi írásos feljegyzések is (pl. Tektronix 1981 körül). A klasszikus játékot Robert Donner készítette 1989-ben, ekkor indult el a játék sikersorozata. Ma már sokmillió eladott példánnyal vezeti a játékok eladási listáját, hiszen a Pasziánsszal és a Fekete macskával együtt alap játékként ott figyel minden egyes Windows lemezen.

A játék alapsztorija elég egyszerű. Egy magára maradt katonát irányíthatunk, aki azt a parancsot kapta, hogy aknaérzékelő radarja segítségével (ami sajnos csak a közelben lévő aknák számát jelzi) biztosítsa a terepet a hamarosan érkező – nemzetre való utalás híján – magyar hadseregnek.

Karakterünkkel 3-féle „foglalkozás" közül választhatunk, amiket a játék folyamán bármikor tetszőlegesen váltogathatunk. A kamikazekatona önfeláldozóan dolgozik. Ez nem más, mint össze-vissza kattintgatás. Azok csinálják ezt, akik nem értik, hogy miről szól a játék, és nem tudják kiélvezni a szépségeit. Enyhén szólva nem célravezető így „játszani". A tűzszerészek semmit sem bíznak a véletlenre. Minden lehetőséget figyelembe véve számítják ki az aknák hollétét. Küldetésüket gyakran tudják teljesíteni, viszont a "Hónap leggyorsabb dolgozója" címre nem pályázhatnak különösebb eséllyel. De mások igen.

A rambók az előző két stílust egyszerre képviselik. Ők is kiszámolják az aknák helyét, de sokszor inkább csak hasonló helyzetekre visszaemlékezve oldják meg a feladatot, és nem töltenek el egy-egy tippelésgyanús helyzetnél hosszú másodperceket a kombinálgatással, hanem a véletlenre bízzák magukat. Ennek megfelelően gyorsan, de ritkábban tudják megcsinálni a pályákat. Aki sokat játszik ezzel a csodálatos game-mel, abból egy idő után biztos rambó lesz. A legelvetemültebbek még az aknák helyét sem jelölik meg, mert nem akarnak értékes(?) századmásodperceket veszíteni vele. Egyébként a világbajnokok is mind rambók, sőt ők már más nevet is viselnek: überrambók, vagy Chuck Norrisok.

Hősünk vidám fickó, állandóan fülig ér a szája. Ezt onnan lehet tudni, hogy a játéktér fölött folyamatosan látható a kopasz feje. Az alap-vigyorgáson kívül még 3 dolgot tud ábrázolni ez az élethű mimikai rendszer. Bátor emberünk felfedetlen mezőre lépéskor még a levegőt is óvatosan veszi, annyira fél az esetleges robbanástól. Sikeres misszió után felkerül a laza napszemcsi, ellenkező esetben pedig megfigyelhetjük, hogy mi vésődik rá egy aknát találó aknakereső arcára – utoljára. Ha úgy vesszük tehát, ez jelzi az életerőnket is (100 vagy 0 %). Erre a kis arcra klikkantva kezdhetünk új játékot is, lenyomva tartásával pedig hatalmunk lehet az idő felett. Mi a többfunkció, ha ez nem?

A pályát a kezdés pillanatában generálja a játék, ez, és a tetszőlegesen beállítható pályaméret szinte végtelen újrajátszási lehetőséget, és megunhatatlanságot biztosítanak. Ez a siker titka, és az, hogy az aknakeresővel bármikor játszhatunk, ha megy a gép, és nincs lefagyva.

Az aknakereső nincs túlterhelve hanghatásokkal, az atombombaszerű robbanáson és a hiperidegesítő óraketyegésen kívül csak a végigjátszás után kapunk egy kis meglepően finom effektet. A hangot általában senki nem kapcsolja be, a Total Commander-Winamp kombinációt viszont annál többen. Így a zene a játék egyik erősségévé vált, mivel kis bolygónk sokmillió számában mindenki talál magának megfelelő aláfestő nótát.

A multiplayer-mód elég gyenge, majdnem nincs. De van. Ahogy minden másnál, itt is van az interneten „most kezdjük, ki csinálja meg hamarabb" lehetőség, és egy gépen akárhányan játszható kooperatív mód is. Ez abból áll, hogy felváltva megy a kattintás, és aki felrobban, veszít. A bámulatos megjelenítést az összes verzióban a „noname" grafikus motor szolgáltatja.

Mint minden régebbi játékhoz, ehhez is jelentek meg egyéni változatok. A modkészítés helyett a szakemberek inkább írnak egy hasonló játékot, amit egy kis névváltoztatással már terjesztenek is. Többségük egyszerűen csak másképp néz ki: pl. más a fej, de vannak egészen ötletes darabok is, például az, amelyikben háromszög alakú mezők vannak (Novel Mines, de ez nem biztos). A legközelebbi hivatalos verzió a Windows Vistával fog érkezni, és több újítás lesz benne, mint ami az előző 15 év alatt összesen volt. Ha nem lesz ott a kis fej, ahogy a bétában sincs ott, akkor valószínűleg a Microsoft központi épületét porig fogják bombázni a kemény Minesweeper-fanok, és a Vista óriásit fog bukni.

Grafika: 2 (azért valami látszik),
Zene: 5,
Játékélmény: 9
Egyszerűsége és eredetisége miatt ez az egyik legjobb játék, amivel valaha játszottam.
Pro: Rövid, nem lehet megunni.
Kontra: Égő, hogyha az ember csak ezzel játszik.
Összegzés: 5.3
Jó, mert bármikor lehet vele játszani.
Gépigény: 1 gép

Gyere velünk moziba!

Will Turner, Elizabeth Swann és Jack Sparrow kapitány ismét hajóra szállnak az utóbbi évek legsikeresebb kalandfilmjének folytatásában! A kalózfilmek reneszánszaként ünnepelt A Karib-tenger kalózai: A Fekete Gyöngy átka kicsiket és nagyokat egyaránt lenyűgözött három évvel ezelőtt. Johnny Depp, Orlando Bloom és Keira Knightley ismét együtt szerencsétlenkednek és hősködnek a Holtak kincse című folytatásban.
Jack Sparrow kapitánynak (Depp) ezúttal is természetfeletti kalózokkal gyűlik meg a baja: kiderül ugyanis, hogy egy régi vérszerződés miatt még mindig a legendás Davey Jones, a Repülő Hollandi nevű szellemhajó kapitányának adósa. Jacknek mihamarább rendeznie kell a tartozását, különben örök átokra és szolgaságra ítéltetik. És ha mindez még nem lenne elég, a kapitány zűrjei miatt meghiúsul Will Turner (Bloom) és Elizabeth Swann kisasszony (Knightley) esküvője. Ugyanis ők is kénytelenek elkísérni Sparrowt a nagy kalandra, mely egykönnyen életük utolsó kalandja lehet...
Jerry Bruckheimer producer és Gore Verbinski rendező ismét a jól bevált csapattal készítette el a Holtak kincsét. Az előzmények és a remek színészek ismeretében biztosak lehetünk benne, hogy ezúttal még több kalandban, még több humorban és még lenyűgözőbb speciális effektusokban lesz részünk.

Premier előtti filmvetítés a PC GURU olvasóinak!

Játssz velünk és nyerj!

Legyél egyike a 100 szerencsés olvasónknak, akik partnerükkel együtt részt vehetnek a Karib tenger kalózai 2 - Holtak kincse című film premier előtti vetítésén!
Jelentkezz 2006. július 14-ig a mozi@pcguru.hu e-mail címen és nyerd meg a 100 tiszteletjegy egyikét!

Hollywood Multiplex – Minden, ami mozi
Forum Hungary Filmforgalmazó Kft.
PC GURU

A vetítés időpontja:
2006. július 19., szerda, 19:00 óra
A vetítés helyszíne:
Hollywood Multiplex Óbuda mozi, Budapest III. Eurocenter, Bécsi út 154.

100 tiszteletjegy

A sorsolás időpontja: 2006. július 14. A nyerteseket a jelentkezésben megadott e-mail címen értesítjük.
A két személy részére szóló meghívókat a vetítés napján és helyszínén, a mozi pénztárában vehetitek át a PC GURU munkatársaitól.

Poseidon

Filmes élményeink között bizonyosan megtalálható – ha talán egy kicsit porosan is – a Poseidon című remek, amely a hatvanas-hetvenes évek trendjéhez igazodva katasztrófában utazott, és egy felborult luxushajón rekedt emberek kálváriáját mutatta be. Ha nem tekintjük az azóta eltelt harminc év effektfejlődését, a film még ma is szórakoztató darab, s talán éppen ezért nem meglepő, hogy a vizes drámákban (A tengeralattjáró, Viharzóna) jártas Wolfgang Peterson úgy döntött, itt az ideje kicsit felturbózni az akkor látottakat. Az alapszituáció egy az egyben megegyezik az eredetiével, azaz a szökőár hatására felboruló Poseidon néhány túlélője igyekszik a víz felett maradni a segítség megérkezéséig. A látvány természetesen a modern kor igényeihez van igazítva, az első tíz percben bekövetkező katasztrófára egy szavunk sem lehet, ellenben a folytatás már bizony hagy kívánnivalót maga után. Az még hagyján, hogy borítékolni tudjuk a film végére megmaradó szereplők névsorát, de azt már nehezen veszi be az ember gyomra, amit egyes színészek „játék" címen művelnek a vásznon, egyedül a B kategóriába csúszott Kurt Russel villant fel valamicske tehetséget, de ez édeskevés az üdvösséghez. Egyrészt, mert az ostoba dialógok rendre kizökkentik az embert a minimális élményből is, másrész azért, mert a film minden egyes momentuma kiszámítható, ergo a Poseidon rendkívül unalmas. Ha tehát úgy döntenénk, hogy vizes kalandra vágyunk, várjunk még egy kicsit, és vegyük meg az eredetit DVD-n, azzal ugyanis sokkalta jobban járunk; kicsit avítt ugyan, de izgalom bővelkedik.

Összegzés: Felesleges feldolgozás, mely az eredetiből csak a történetet mentette át, a hangulat és a feszültség a múltban ragadt.

Hossza ▪ 99 perc
Rendezte ▪ Wolfgang Peterson
Szereplők ▪ Kurt Russel, Josh Lucas. Richard Dreyfuss, Jacina Barrett

PC Guru Index:

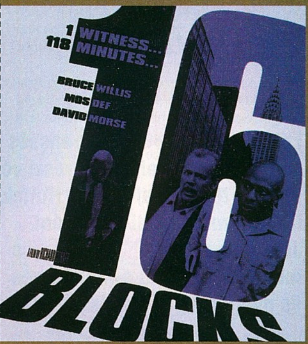
02.05

16 utca

16 street

írta • Birkás Péter

Ha Richard Donner és Bruce Willis összeáll egy film erejéig, abból nagy baj nem lehet, legalábbis, ha zsarus-akciós mozit akarnak összehozni. A Halálos Fegyver-széria rendezője és a folyamatosan egyre drágább életű akcióhős közös munkája ezúttal is a két férfi népszerűségének csúcsán alkotott filmjeiket idézi, azaz egy jó kis akciófilmet, amúgy öregurasan, mégis tele lendülettel. Az alapszituáció szinte már megszokott: kiégett, problémás zsaru (Willis) igyekszik egy tanúskodást vállaló férfit (Mos Def) a bíróságra cipelni, mindössze 16 utcán keresztül, ám mivel a per a rendőri korrupció körül mozog, a testület egyes tagjai azt szeretnék, ha a rutinfeladat nem járna sikerrel. El is kezdődik hát a két főhős rögös útja, amely kényszerűen összekovácsolja a hasonló filmekből már oly ismerős fekete-fehér párost. Bár a 16 utca lényegében egyetlen eredeti pillanatot sem tartalmaz, kellemesen összerakott mű, amely olyan nevek előtt tiszteleg egyes pillanataival, mint a nagy öreg Clint Eastwood. Donner és Willis hozzák a tőlük várható színvonalat, és még Mos Def is javára válik a csapatnak – nem csupán Eddie Murphy utánzat, képes sajátos, szimpatikus éllel megtölteni karakterét. A mozi nem nagy durranás, nem bont formát, nem kihagyhatatlan remekmű, de pont olyan alkotás, amire érdemes beülni, mert azt nyújtja, amit vállal: akció, akció, akció amúgy Donner módra, Willisszel. Pont úgy, ahogy kell.



Hossza ▪ 105 perc
Rendezte ▪ Richard Donner
Szereplők ▪ Bruce Willis, Mos Def, David Morse, Jenna Stern

PC Guru Index:

04.05

Összegzés: Semmi újítás, semmi eget rengető változás, csak a jól megszokott, jól összerakott akcióhangulat. Tökéletes szombati kikapcsolódás.

Aeon Flux

Az MTV-n (nem, nem a közszolgálatin...) nevelkedett generációnk számos tagjának ismerősen kell, hogy csengjen az Aeon Flux név, amely egy meglehetősen kellemes rajzfilm-szériát takar. Ez sajnos idén megérte, hogy Hollywood okosai filmet forgassanak belőle. Amikor felröppent a hír a projektről, sokan még bizakodtunk, főleg, mivel a meglehetősen harcias főszereplő hölgy szerepére a dekoratív és tehetség dolgában sem utolsó Charlize Theront kérték fel. Az első előzetesek azonban a legrosszabb gondolatainkat is alulmúlták, s a végeredményt jól tükrözi, hogy az amerikai premiert (és buktát) követően a film már csak DVD-n futott be kis hazánkba. Aki ezek után is kíváncsi a darabra, az bármelyik áruházban beszerezheti a „remeket". A lemezen szerencsére nem csak a film terpeszkedik, így akár még jól is járhatunk a vétellel. Angolban jártasak máris két audiokommentárra készülhetnek, hiszen Miss Theron és a rendező közösen kísérik a filmet, továbbá két forgatókönyvíró kiegészítéseit is meghallgathatjuk. Mindezen felül még jó pár kisfilm vár ránk, melyek elkalauzolnak minket Aeon Flux világába, azon belül is a forgatásra, a helyszínek, kaszkadőrök és jelmezek közé. A korong ára a trendekhez igazítva nem olyan vészes, így aki szereti a sci-fi környezetbe ültetett, elnyomós, és főleg agyatlan csihi-puhit, akár még jól is szórakozhat.

Aeon flux

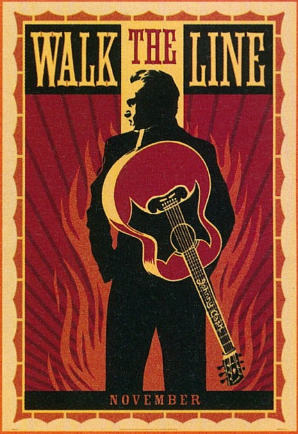
1 lemez
Rendező ▪ Karyn Kusama
Szereplők ▪ Charlize Theron, Marton Csokas, Johnny_Lee Miller, Sophie Okonedo, Frances McDormand
Hang ▪ magyar, angol, cseh (DD 5.1)
Kép ▪ 2.35:1
Felirat ▪ magyar, angol, arab, bolgár, cseh, görög, héber, horvát, izlandi, lengyel, portugál, román, szerb, szlovén
DVD Start ▪ Augusztus 15.

PC Guru Index:

03.05

A nyughatatlan

Az első mozis negyedév egyik legjobb alkotása kétségtelenül a Nyughatatlan című életrajzi mű volt, amely a tavalyi Ray vonalán haladva – de mégis némileg új megközelítésből – dolgozta fel a legendás Johnny Cash életét. A főszerepben nem más brillírozott, mint Joaquin Phoenix, aki nemcsak, hogy eljátszotta szerepét, de el is énekelte a filmben felhangzó szerzeményeket (a partnerét alakító Reese Witherspoonnal együtt). A Cash életének meglehetősen mozgalmas szeletét bemutató film most megérkezett a hazai DVD-kínálatba, rögtön két lemezzel kecsegtetve a mozibarátokat. Az első korongon helyet foglaló film mellett találhatunk tíz kimaradt jelenetet, amelyhez rendezői kommentár is társítható. Ha ez meghozza a kedvünket, az író-rendező James Mangold teljes audiokommentárját is végighallgathatjuk – sajnos ezúttal is csak angolul. A második lemez további nyolc kimaradt jelenetet kínál, ezúttal kifejezetten zenés-énekes részekkel. A folytatásban kisfilmek várják az érdeklődőket Cash visszatéréséről, a nagy szerelemmel, June-nal való kapcsolatáról, a szerepformálásról, és végül egy werkfilmet is megtekinthetünk, utólagos kedvcsinálónak. Összességében igen korrekt (árban is) kiadással van dolgunk, amely a film és a zenész rajongóinak kötelező darab.



Walk the Line

1 lemez
Rendező ▪ James Mangold
Szereplők ▪ Joaquin Phoenix, Reese Witherspoon, Robert Patrick
Hang ▪ magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1, DTS)
Kép: ▪ 16:9 (1,85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, dán, finn, norvég, svéd
DVD Start ▪ Június 27.

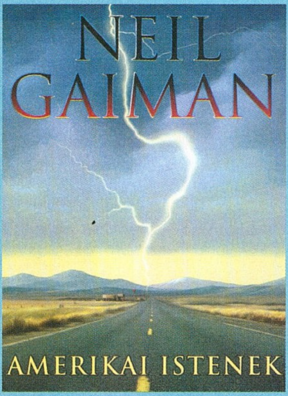
PC Guru Index:

04.05

NEIL GAIMAN

Amerikai ISTENEK

Lehetséges, hogy sokaknak Neil Gaiman neve nem kifejezetten az irodalom területéről, hanem sokkal inkább a képregények világából ismerős. Elég, ha megemlítjük, a világszerte kultikus státuszba emelkedett Sandman sorozatot, és sokan máris elismerősen csettintenek. Ezúttal azonban nem a nevezetes rajzolt széria magyar kiadásáról számolunk be (pedig ennek is ideje lenne…), hanem rovatunkhoz híven egy regényről, ami az egyedi fantáziával megáldott szerző tollából származik. Az Amerikai istenek főhőse frissen szabadult rab, akinek élete a hűvösről történő távozást követően sem akar jobbra fordulni. Szerettei temetését követően egy furcsa idegen szolgálatába áll, akinek már a neve is különleges, hiszen egyszerűen Szerdának hívja magát. Főhősünk, Mike élete a találkozást követően gyökeres fordulatot vesz, hiszen hamar rá kell döbbennie: egy olyan világba csöppent, melynek létezéséről – szerencsére - kevesen tudnak. Gaiman kötete nagyszerűen ötvözi a „road movie" érzést a fantasyvel, egy lebilincselő és szürreális kalandot varázsolva az olvasó elé, melytől igen nehéz elszabadulni.



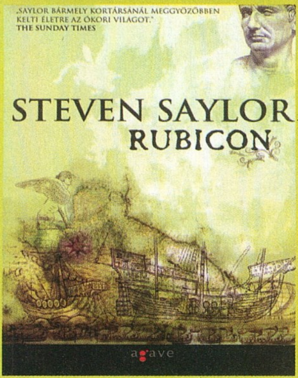
Szukits Könyvek
PC Guru Index:
05.05

STEVEN SAYLOR

Rubicon

Telik az idő, ami abban is tökéletesen lemérhető, hogy immáron a hatodik Steven Saylor kötet jelenik meg az Agave gondozásában, sokunk legnagyobb örömére. S az idő bizony nem kíméli Gordianust, a nyomozót sem, hiszen a sokatmondó Rubicon című kötet már Caesar térnyerésének idejébe repít minket, a zaklatott Rómába, ahol a nép meglehetős pánikkal reagál a hatalmas sereg élén közeledő hadvezérre. A változás persze nem kerüli el főhősünk életét sem, akinek családja is belekeveredik a Pompeius és Caesar közti ellentétbe, így a nyomozó ezúttal sem vonhatja ki magát a történelmi jelentőségű események sodrából. Saylor ezúttal is mesterien tekeri a szálakat, hűen igazodva a valós eseményekhez, ismét az örök város falain kívülre helyezve a fikciót. Az ember hatodik alkalommal is örömmel merül el a letűnt világban, a főhőssel közösen küzdve a meglepő igazságig. A nagyszerű sorozat újabb méltó kötete a Rubicon, amelynek legnagyobb hibája csupán az alig kétszázötven oldalra rúgó, azaz bántóan rövidke terjedelme.

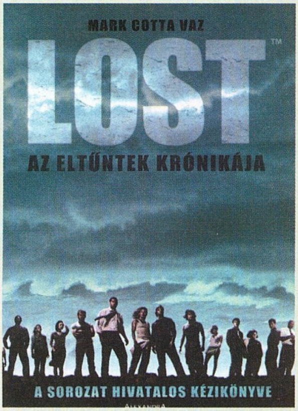
Agave Könyvek
PC Guru Index:
05.05



MARK COTTA VAZ

LOST
Az eltűntek krónikája

A sorozatok mindig is kedveltek voltak hazánkban, ám szerencsére nem csupán a latin-amerikai nyáltengerek kígyóztak be tévéinkre, hanem a valóban színvonalas szériák is, amelyek hatványozottan képesek arra, hogy a képernyő elé szegezzék a nézőt, programokat felrúgva egy-egy folytatás megtekintésének lehetőségéért. Ebbe a kategóriába tartozik a hazánkban is villámgyorsan népszerűvé vált Lost, melynek szünetében a kíváncsi nézők a kulisszák mögötti pillanatokkal vigasztalódhatnak. Tehetik legalábbis, ha beruháznak a széria első évadját taglaló Az eltűntek krónikája című kötetbe, amely nevéhez méltóan a sorozat színfalai mögé vezeti olvasóját. Aki már forgatott hasonló kiadványt a kezében, tudja, mire számíthat, aki nem, annak eláruljuk, hogy amolyan almanach-szerűen veszi végig a Lostot, rendezőtől a színészeken át, egészen az egyes epizódokig, mindezt persze rendkívül igényes kivitelben. Rajongóknak kihagyhatatlan, de azoknak is érdemes kézbe venni, akik eddig kerülték a szériát, akár még a kedvük is megjöhet.



Alexandra Kiadó
PC Guru Index:
04.05

Warner Music

Alexandre Desplat
Firewall
Soundtrack

Az elmúlt hónapokban futott egy film a mozikban Harrison Ford főszereplésével, Tűzfal címen. Látta valaki? Nem? Nem csoda, hiszen Mr. Fordtól már csak Indiana Jonest fogadnánk el, mint igazán ütős szerepet... De a meglehetősen gyengécske mozit félretéve foglalkozzunk annak zenéjével, amit Alexandre Desplat komponált a kissé vérszegény thriller mellé. A zene a tartalommal ellentétben (aminek erős köze van a kibertérhez) szolid instrumentális anyag különösebb modernség nélkül, ötvenkét percnyi helyet foglalva lemezén. Lassú felvezetésű korongról beszélünk, mely ügyesen játszik a feszültséggel (igazodva a mozi felépítéséhez), hogy aztán kellemesen felpörögjön hét és tízperces számok erejéig. A filmzenéknél jól bevált megoldások dominálnak a korongon, vonósok és fúvósok a megszokott felállásban, Desplat vezényletében, olyan végeredménnyel, amit semmi esetre nem neveznénk rossznak, de ezzel párhuzamban kiemelkedőnek sem. Korrekt iparosmunka egy kevésbé korrekt film mellé, csak megszállottaknak.

PC Guru Index:

03.05

Red Hot Chili Peppers
Stadium Arcadium

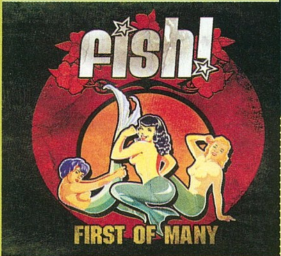
Warner Music

Talán kevesen tudják, de a Red Hot Chili Peppers idén ünnepli negyedszázados fennállását, és az eredetileg a csajok könnyebb felszedése céljából alakult (és azóta jelentősen átrendeződött) formáció a 2002 óta tartó hallgatás után most dupla lemezzel lepte meg a rajongókat, huszonnyolc szerzeményt zsúfolva a két „űrbéli" korongra. A Mars és Jupiter nevekre keresztelt lemezeken 14-14 dal található, az előző albumról már ismert hangzást hozva. Ez azonban messze nem jelenti azt, hogy tucatlemezzel, esetleg utánérzéssel lenne dolgunk. Sőt! Mindezek ellenkezőjére elég bizonyíték a kislemezként kimásolt Dani California, amely önmagában megérné egy egész album árát. Funk, rock, rap keveredik ezen a lemezpáron, hihetetlen energiával, komoly változatosságot, de mégis egységet nyújtva. Kétórányi zenét nem kis meló végighallgatni, de a Stadium Arcadium egy percnyi üresjáratot, elkalandozást sem enged meg magának, úgy jó, ahogy van. Az idei év egyik legjobb albuma, kihagyhatatlan!

PC Guru Index:

05.05

CLS Records



írta · Sasa

Fish!
First of Many

Az ember barátai sok mindenre jók. Itt van például Kuszkusz, aki az elmúlt években kiábrándult az összes nőnemű egyedből és a zenébe menekült. Többek között neki köszönhetem elő találkozásomat a Fish!-sel egy pesti szabadtéri szórakozóhelyen. Kuszkusz hívott, azt mondta, ha szeretem a Faith No More-t, akkor ez is be fog jönni. Shoebaronnal együtt el is mentünk a koncertre, ami számomra az utóbbi évek legnagyobb buliját hozta. A hivatalos honlapon funk, metal és rockzene keverékeként aposztrofált stílus elképesztően jól szólt élőben, a kizárólag angolul előadott számok nagyon jók voltak, a zenészek pedig vérprofin adták elő a dalokat. A hatalmas buli után még a helyszínen megvettük a zenekar legújabb, szám szerint második albumát, amely legnagyobb meglepetésünkre picit sterilebb, karcosabb mint az élőben hallottak. Pár nap alatt azonban ezt is megszoktuk és a lemez azóta majdnem minden nap üvölt a szerkesztőség valamelyik gépéből. Ha szereted a modern rockzenét és nem zavar az angol szöveg akkor mindenképpen tegyél egy próbát a Fish!-sel!

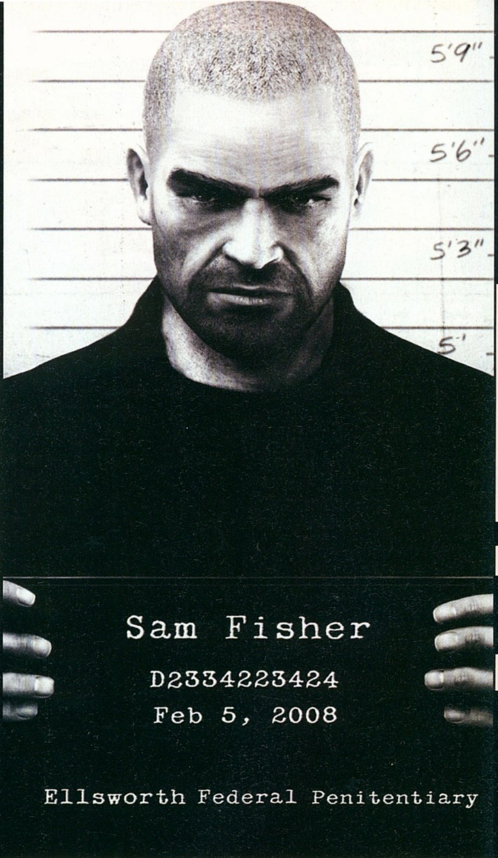
PC Guru Index:

05.05

next

› Splinter Cell: DOUBLE AGENT

Tavaly novemberi párizsi Splinter Cell fejlesztői látogatásunk után ismét meghívást kaptunk a Ubisofttól a Double Agent kulisszái mögé. Ezúttal a játék multiplayer módját próbáljuk ki majd a fejlesztők ellen küzdve (biztos sok esélyünk lesz...). Az ősz – meg az egész év – egyik várható sikerjátékáról, Sam Fisher apánk legújabb kalandjairól, és a tesztelés közben a fejlesztőkből kicsalt titkos információkról részletesen beszámolunk következő számunkban.



› FlatOut 2

Az utóbbi évek legszórakoztatóbb autóverseny-játéka volt a FlatOut, ami eltúlzott, de mégis nagyon élvezetes fizikájával, mókás játékmódjaival és részletes törésmodelljével egyaránt megfertőzte a keményvonalas szimulátor-rajongókat és az arcade játékok kedvelőit. A folytatásban ugyanez várható a négyzetre emelve: még több, még nyaktörőbb pálya, még több minijáték, még észveszejtőbb sebesség, még több egzotikus autótípus és összetörnivaló (pályánként 5000 rombolható tereptárgy)...

› CivCity ROME

Sid Meier kitalálta, hogy össze kéne keverni a Civilizationt a Sim Cityvel, és az egészet az ókori Rómába ültetni – aztán az egész ötletet kiadta egy külső stúdiónak, mert ő éppen nem ér rá megcsinálni ezt a játékot is a három másik projektje mellet. Építsünk Colosseumot, adjunk a népnek kenyeret és cirkuszt, védjük a várost a barbárok támadásaitól, és merüljünk el a helyi politika legsötétebb bugyraiban... Hogy mi lett az igencsak ígéretes koncepcióból, a jövő hónapban kiderül!

› Battlestations MIDWAY

Annyiszor átírták, megváltoztatták, újrakezdték, áttervezték már, hogy tulajdonképpen senki sem tudja, milyen is lesz az egykori Mithisből lett Eidos Hungary világháborús-tengeri csatás játéka, a Midway. Mivel ez tarthatatlan állapot, jövő hónapban meglepetésszerűen letámadjuk a fejlesztőket, játszunk velük pár partit a béta állapotú játékkal, és minden részletet kiszedünk belőlük a Midwayjel kapcsolatban.

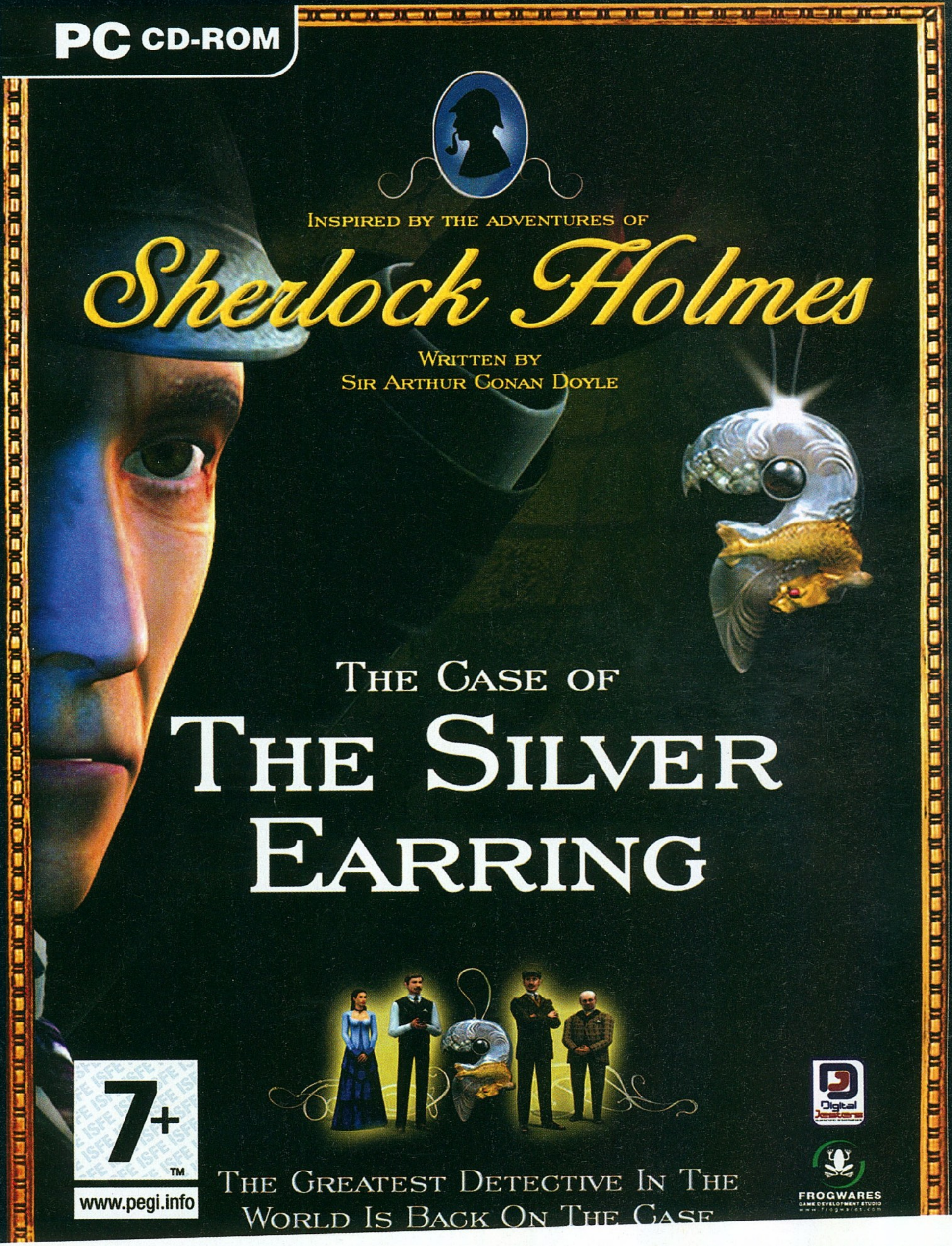
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Sherlock Holmes and the Secret of the Silver Earring

Közkívánatra újra vérbeli kalandjáték a PC Guru DVD-mellékletén! Minden idők leghíresebb detektívje egy rejtélyes gyilkosságsorozat után nyomoz hű társával, Dr. Watsonnal az oldalán, gyönyörű renderelt grafika mellett, az eredetik Conan Doyle regényekhez méltó színvonalú sztoriban. Egyszerű kezelés, igényes megvalósítás – lehet előkeresni a pipát meg a nagyítót, hogy teljesen hangulatba kerüljünk!

MINIMUM GÉPIGÉNY: PIII 600, RAM: 256 MB, VIDEO MEMORY: 32 MB, 1500 MB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. augusztus 04-én jelenik meg!

A KÖVETKEZŐ PC GURU TELJES JÁTÉKA:



A KÖVETKEZŐ PC GURU AUGUSZTUS 4-ÉN JELENIK MEG!

Játékdemók: Cars / GTI Racing / Hitman: Blood Money / Prey / Sensible Soccer 2006 / Ship Simulator 2006

Animációk: Battlefield 2: Armored Fury / Battlefield 2142 / Black and White 2: Battle of Gods / Broken Sword 4 / Civilization 4: Warlords / Company of Heroes / Disciples 3 / El Matador / Everquest 2: Fallen Dynasty / Half-Life 2: Episode 2 / Hellgate London / Huxley / Joint Task Force / Lucasarts E3 prezentáció / Rise and Fall / Scarface / Star Trek: Legacy / Stranglehold / Stranger / Sudden Strike 3 / Supreme Command / Star Wars: Galaxies / Thrillville / Titan Quest / Warhammer 40k: Dark Crusade / Warhammer: Mark of Chaos

Javítások: Battlefield 2 v1.3 / Call of Duty 2 v1.3 / D-Day v2.15 magyar / Desperados 2 v1.01 / Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.10 / Heroes of Might and Magic 5 v1.01 / Hitman: Blood Money v1.2 / LoR: Battle for Middle Earth 2 v1.04 / Oblivion v1.1 / Tomb Raider: Legend v1.2 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v2.4

Mozielőzetesek magyar felirattal: Barnyard / Ghost Rider / Pirates of the Carribean 2 / Superman Returns / The Wicker Man / WTC

Shareware játékok: Crusaders of Space / Big Kahuna Reef 2 / Brickshooter Egypt / Microblots / Mysteries of Horus / Super Collapse 3 / Teddy Factory / Tiny Worlds / Tropix / Zak And Jack Showdown at Mastertown

Állandó rovataink: Action! / Stratégia (új!) / Diablo 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft / Winamp

Háttérképek: Auto Assault / Just Cause / Europe Universalis (2db) / Formula One 06 / Formula One 06 / Kaena / Project: Hammer / Rainbow Six Vegas / Assassin's Creed (4db) / Hellgate London (3db) / War Front (3db)

Extrák: Mentőövek (az eddig megjelent játék mentőövek) / CheatLand (csalások több mint 2800 játékhoz)

Killing Spree: Red Orchestra 3.3 (Unreal Tournament 2004)

Képek a kukkolóban: Aggression: Europe 1914 / Airline Tycoon 2 / GSR: German Street Racing / Heimspiel 2006: Der Fussballmanager / Jagged Farm: Birth of a Hero / No Brakes: X-Racing / Pacific Storm: Allies / Pro Cycling Manager 2006 / Project Entropia / Rail Simulator / Ship Simulator 2006 / The Guild 2 / UFO: Afterlight

Turkáló: Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.2 Create és DivX 6.2 Play / Xvid 1.1 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.14 / VirtualDubMod v1.5.10.2 / AVG Antivirus / AVIRA Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus frissítés (2006.06.22) / BitDefender 8.0 Free Edition (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.21 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 6.5 és Nvidia Detonator 84.21 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.54a / AdAware SE Professional v1.06 / Google Earth / Google Picasa / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.02 / Windows Defender / Macromedia Flash Player 8 / SpyBot Search & Destroy / CWShredder v2.19 / ReGet Deluxe v4.2.264 / SpyBot v1.4 / SkyPe v2.0.0.94 / HyperSnap DX v6.01.02 Magyar / SnagIt v8.0 / ACDSee 8 / IrfanView v3.98 Magyar / MSN messenger/ Yahoo messenger / Skype / XFire / ICQ 5.1 / Fraps v2.7.2 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / Fraps 2.72/ WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0 / WhereIsIt3.50 Lite + katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Cars
Demó

Prey
Demó

Half-Life 2: Episode 2
Videó

DVD ROM
Dupla DVD

NEED FOR SPEED CARBON

TOMB RAIDER
ANGEL OF DARKNESS teljes játék

Hitman 4
A bérgyilkos visszatért!
Demó

Titan Quest
A Diablo 2 után szabadon
Videó

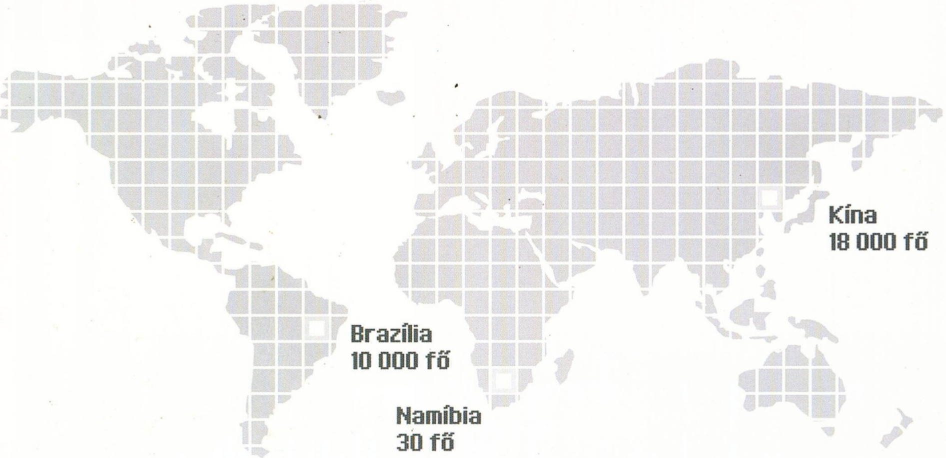
no. 08
PC GURU

DVD ROM
Dupla DVD

TOMB RAIDER: Angel of Darkness

SZÁLLJ BE A KALANDBA!
8 HŐSIES SUPERMAN™ JÁTÉK
EGY JÁTÉK MINDEN KÖLYÖK KLUB MENÜHÖZ
LÉPÉSSZÁMLÁLÓ
POWER CSUKLÓPÁNT
REPÜLŐ SZUPERCSŐ
SZUPER NAPSZEMÜVEG
SZUPER FÚVÓKA
SUPERMAN™
SZUPER FRIZBI
SZUPERKERÉK
BURGER KING
SUPERMAN™
VISSZATÉR™
JÚLIUS 6-TÓL A MOZIKBAN
www.supermanreturns.com
LEGENDARY PICTURES
WARNER BROS. PICTURES
*Please refer to menu board for Kids Meal options. Toys not actual size. At participating restaurants while stocks last for a limited time. Cost of toy is included in the Kids Meal price. BURGER KING and the Crescent Logo are registered trade marks of Burger King Corporation. ©2006 Burger King Corporation. All rights reserved. SUPERMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.

Mindenhol beszélnek magyarul,
mégsem mindenhol boldogul vele!



FN.hu
FigyelőNet

ÉV HONLAPJA
2005

Tanuljon nyelveket! nyelvlabor.fn.hu
együttműködésben az Alma Mater Nyelvstúdióval

alma mater
budapest nyelvstúdió

www.fn.hu

gyors, fontos, pontos